

Első megjelenés

ESZTERI DÁNIEL

Fantázia vagy valóság? Virtuális világok szerzői jogi problémái

1. Prológus

1999 márciusában néhány utazó felfedezett egy eddig ismeretlen országot, melynek lakosságát gazdaságilag, társadalmilag és kulturálisan fejlett emberek alkotják, akik hazájukat „Norrath”-nak nevezték el. Mára körülbelül 400 000 bevándorló mondhatja új otthonának ezt a világot. Az egy főre eső bruttó nemzeti össztermék, melyet a telepesek vállalkozásai termelnek meg, körülbelül Bulgária és Oroszország közötti szinten van, egy lakos átlagos munkabére óránként pedig körülbelül 3,42 amerikai dollár. Norrath nemzeti valutájának, a platinumnak az árfolyama túlszárnyalja a japán yenét. A populáció napról napra nő, köszönhetően a világ minden tájáról, de leginkább az Amerikai Egyesült Államokból érkező rengeteg emigránsnak. Talán a legérdekesebb tulajdonsága ennek az új országnak a fekvése. Norrath egy virtuális világ, mely 40 számítógépen fut San Diegoban.¹

A XXI. századra a számítástechnika és az Internet olyan fejlettségi fokot ért el, hogy a kiadott szoftverek képesek teljes virtuális világokat modellezni, legyen szó akár a körülöttünk lévő valós világ digitális leképezéséről, akár teljesen önálló, az emberi fantázia által teremtett világokról. Századunk hajnalán a programozó technika már kellően előrehaladott, hogy az általa teremtett virtuális környezetet a nyilvánosság számára is képes legyen megnyitni, így létrehozva olyan világokat, amikben egyszerre akár több száz-ezer felhasználó egymással közvetlenül, valós időben érintkezhet, és alakíthatja az őket körülvevő programozott környezet történéseit.

Ezek a virtuális valóságok legtöbb esetben játékprogramok formájában jelennek meg, ahol a játékosok egy általuk megszemélyesített karaktert (avatárt) irányítva léphetnek interaktív kapcsolatba a többi emberi játékossal, és ezen interakció révén közösen alakíthatják a világ történéseit. Az ilyen játékprogramokat hivatalos elnevezéssel MMORPG-nek (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – *nagyon sok szereplős online szerepjáték*) hívjuk, mely mozaikszó jelentésével a későbbiekben részletesen foglalkozom. Ezen virtuális szórakozási forma egyre népszerűbb a világban, főleg a fiatalabb generációk körében, akik a valóság, és az embert körülölelő környezet fogalmát e virtuális birodalmakon keresztül egy új, eddig ismeretlen szintre emelték.

Egy ilyen világ akkor is továbbél, ha épp adott játékos kilép belőle, hiszen a szerverei napi 24 órában működnek, hogy kiszolgálják a többi felhasználót, és ezzel folyamatosan fejlődik tovább, akkor is, ha valaki épp nem vesz benne részt. A problémára azért is érdemes odafigyelni, mivel ezek a világok lehetőséget adnak az egyén számára, hogy a fizikai valóságból kilépve, egy „arctalan” második életet éljen. A felhasználók egy részletesen kidolgozott,

folyamatosan fejlődő második világban élnek életük egy részét, néha több időt rászánva erre, mint a valós életükre. Egy 2001-es felmérés szerint az Everquest² felnőtt felhasználóinak egy harmada több időt töltött a játék világában egy átlagos héten, mint a munkahelyén.³ A valós és virtuális világ összehasonlása ma már pszichológiai probléma, az online szerepjáték függők száma a kokainfüggők kétszeresét teszi ki napjainkban.⁴ Ezekre figyelemmel mindenképpen érdemes foglalkozni a második élettel kapcsolatban felvetődő jogi problémákkal, legyen szó akár a programokat kiadó cégekről, akár az egyén jogi helyzetéről az adott virtuális valóságban.

Tanulmányom első fejezetében bemutatom, hogy mit is értünk virtuális világ alatt, mik az online szerepjátékok általános jellemzői, különös tekintettel a virtuális gazdaságok működésére és a játékszoftverek rendszerfelépítésére. Ezután rátérek a világokat megteremtők jogaira. A második fejezetben a programokat kiadó cégek, illetve az azokat megalkotó programozók, grafikusok, designerek, ötletgazdák jogi helyzetével foglalkozom a szerzői jog világában, áttekintem az ide vonatkozó törvényi szabályozást és annak hiányosságait, konkrét eseteket is ismertetve. A harmadik fejezetben a játékszoftverek hamisításáról, azaz a „törtszoftverek” problémájáról lesz szó, annak tükrében, hogy miért is sértik az ilyen tevékenységek a játékot megalkotók szerzői jogait. A teremtők után, áttekinthetjük a világokat benépesítők jogi helyzetét: A felhasználók jogaival, a virtuális világok tulajdoni viszonyaival, a virtuális tulajdon feletti rendelkezés jogával és ennek a szoftvert megalkotók szerzői jogaira való kihatásával a dolgozat negyedik fejezete foglalkozik. Tanulmányom célja felhívni a figyelmet

Tanulmányom célja felhívni a figyelmet arra, hogy napjainkban a cybertérben kezd kialakulni egy olyan „életforma”, melynek színterét egyre inkább az online szerepjátékok, mint másodlagos valóságok adják, és a jogi problémák itt is ugyanúgy megjelennek, mint a minket körülvevő fizikai világban.

arra, hogy napjainkban a cybertérben kezd kialakulni egy olyan „életforma”, melynek színterét egyre inkább az online szerepjátékok, mint másodlagos valóságok adják, és a jogi problémák itt is ugyanúgy megjelennek, mint a minket körülvevő fizikai világban.

2. „Új világok”: Az online szerepjátékok jellemzői

2.1. Az MMORPG fogalma

A nagyon sok szereplős online szerepjáték (MMORPG) a számítógépes játékok azon műfaja, melyben egyszerre sok ezer, akár millió játékos képes egymással kapcsolatot teremteni egy virtuális világban.⁵ Napjainkban az interneten keresztül játszható, online számítógépes játékok egyre nagyobb teret hódítanak a játékipiacon és egyre népszerűbbek a virtuális szórakozást kedvelő felhasználók körében. Az Internet térhódításával és a folyamatos sáv-szélesség növekedéssel a kizárólag egyedül játszható (úgy nevezett „single player”) játékok eladásait ma már messze megelőzik az Interneten is, vagy kizárólag csak az Interneten keresztül játszható játékprogramok. A technika

A szerző a PTE ÁJK végzős hallgatója.

fejlődésével ezek a programok egyre bonyolultabbá váltak, így fejlesztésük ma már akár több éves munkát is igénybe vehet.

Az MMORPG-k által megteremtett virtuális valóságokban a játékosok szabadon kommunikálhatnak, kereskedhetnek, harcolhatnak egymással, egy teljesen virtuális gazdaságot és tömegkommunikációs interaktív rendszert teremtve, növelve ezzel a játékelményt. A lehetőségek tárháza végtelen, de játékonként eltérő lehet. A MMORPG kifejezést RICHARD GARRIOTT találta ki, az *Ultima Online*⁶ alkotója. Ez volt az a játék, mely a stílus első üttörőjének számít, és amely 1997-ben népszerűsíteni kezdte az új műfajt.

2.2. Az MMORPG jellemzői

A legtöbb MMORPG kitalált fantasy vagy science-fiction témákon alapul. Néhányuk vegyes témájú, ahol az elemeket kiegészítik, esetleg felcserélik poszt-apokaliptikus, kard és mágia-alapú, vagy bűnügyi fikcióval. Más játékok még mélyebb szubkulturális tartalommal bírnak, mint például képregény-adaptációk, okkult- és más irodalmi műfajok.⁷

Majdnem minden MMORPG-ben a játékos karakterének a fejlődése az elsődleges cél. A játék ezt általában olyan módon oldja meg, hogy a játékosok tapasztalati pontokat szereznek tevékenységeik során, és e pontok révén a karakter „szinteket” ér el, így egyre ügyesebb, képzetesebb lesz az adott téren. Az MMORPG-knek a hagyományos játékokkal ellentétben nincs végük, és nincsenek benne győztesek és vesztesek sem. A játékosok különböző mesterségeket tanulhatnak, és az így előállított tárgyakkal való kereskedéssel megteremthetik virtuális egzisztenciájukat.

Az MMORPG-k minden esetben tartalmaznak egy játékosok közti kommunikációs rendszert. A játék által meghatározott érintkezési formák szerint más és más szociális elvárások az érvényesek. Sok MMORPG kihasználja a játékosok közösségépítő hajlamát, és lehetővé teszi a játékon belül klánok alapítását (ilyen közösségek akkor is kialakulnak, ha a játék nem kimondottan támogatja). A játékos egy idő után a tagja, esetleg a vezetője lehet egy ilyen csoportnak. Ezen csoportok közös játékon belüli eseményeket szerveznek (pl. közös sárkány vadászat), és további elvárásokat támasztanak a tagjaik elé.⁸

Hajlamosak néhányan túlzásba vinni a játékok használatát, amely már komoly pszichológiai, függőségi problémákat vethet fel.⁹ Sok felhasználó olykor képtelen elvonatkoztatni a virtuális világtól és azt is egyfajta valós térként éli meg, és az ottani sikerei, vagy kudarcai számára már valós, mindennapi problémaként manifesztálódnak.¹⁰ A játékok grafikájának folyamatos fejlődése csak elősegíti ezt a folyamatot.

2.3. Rendszerfelépítés

A legtöbb MMORPG a kliens-szerver rendszert használva működik. A program, ami leképezi és fenntartja a „világot” folyamatosan fut a központi szerveren, a játékosok pedig a boltokban megvásárolt kliens programokon (maga a játékszoftver) keresztül kapcsolódnak rá. A kliensek általában DVD lemeznyi területet foglaló, több gigabájt programok, azonban egyre terjednek az olyan MMORPG-k, amelyek úgynevezett sovány-klienseket használnak, mint pl. a webböngészők.

Az online játék manapság hatalmas, milliárdos üzletággá nőtte ki magát, és éppen ezért óriási haszonra tehetnek szert azok a cégek, akik terjesztik ezeket. Léteznek olyan szoftverek is, melyeket nem elég csupán egyszer a bolti áron megvenni, de ezek után rendszeresen havi díjat is kell fizetni azért, ha a játékos tovább akar vele játszani. Ezek az összegek általában havi több ezer forintot is kitehetnek. Napjaink legnépszerűbb online szerepjátékai (pl.: *Lineage*, *World of Warcraft*, *Counter-Strike*) legális formában kizárólag havidíj, illetve egy bizonyos regisztrációs díj megfizetése után játszhatóak. Ezen rendszer kijátszására egyes játékosok alternatívákat keresnek, melyeket az úgy nevezett illegális, vagy „tört” játékszerverek jelenthetnek. A törtszerverek problémájával a későbbiekben foglalkozom.

2.4. A virtuális gazdaság

Az MMORPG-k nagy része önálló gazdasággal rendelkezik, mivel a virtuális tárgyak és pénz jelentenek a virtuális világokban meghatározó értéket

a játékosok számára. Egy ilyen virtuális piac adatai a gazdasági elemzők számára is felhasználhatóak.¹¹ EDWARD CASTRONOVA közgazdász mutatta ki egyik tanulmányában, hogy ezek a virtuális gazdaságok hatással lehetnek a valódi világ gazdaságaira is.¹²

Olyanoknak, akik még sose léptek be egy online szerepjátékba, talán nehéz lehet azt elképzelni, hogy milyen sok lehetőséget rejt magában egy világ, és annak gazdasága. Vegyük példának az Everquest nevű játékot, mely a képzeletbeli Norrath világában játszódik. Egy átlagos norrathi napon a világba belépő felhasználó csatlakozhat 17 másik játékoshoz, hogy vadászatot indítson olyan területek ellen, ahol különlegesen erős virtuális szörnyek tanyáznak, majd ezeket legyőzve tegyen szert az értékes kincseikre. Esetleg öt másik játékosal könnyebb nehézségű területeken portyázhatnak, vagy egyszerűen elmehet egyedül különböző alapanyagokat „farmolni”, amiből tanult mestersége segítségével más játékosok által is használható tárgyakat tud előállítani. Az ezeken az utakon megszerzett javak aztán a virtuális világ piacterén a „Bazárban” cserélnek gazdát, szigorú átváltási szabályok és a virtuális világ gazdasága által meghatározott árfolyamok szerint.¹³

A virtuális kereskedelem szintén a kereslet–kínálat egyensúlyán alapul, és egybevág a valósággal. Sok felhasználó valódi pénzért árul az interneten keresztül virtuális tárgyakat, pénzt, avatarokat.

A virtuális tárgyak valódi értékben való kifejezése mélyrehatóan érintette mind a játékosokat, mind a játékipart, de még a törvénykezést is. Az Everquestben például létezik egy pénzpiac, amely virtuális valutájának

(*platinum*) az árfolyama túlszárnyalja a japán yenét. Vannak emberek, akik abból élnek, hogy működtetik ezeket a virtuális gazdaságokat, akiket külön internetes boltokban bérelhetünk fel. A

virtuális valuta valódi pénzért való árusítása a karakter- és virtuális tárgy árusítással karöltve juttatja adómentes jövedelemhez az új világok farmerit.¹⁴

Hogy mennyire is jövedelmező lehet a virtuális gazdaságokban való aktív részvétel, azt legjobban az alábbi idézet érzékelteti, melyet JULIEN DIBBELL amerikai író tett közzé blogján: „2004. április 15-én az IRS¹⁵-nek tett adóbevallásomban bevallottam, hogy az elsődleges jövedelemforrásom képzeletbeli virtuális javak árusítása, és hogy ezzel a tevékenységgel több pénzt keresek havi szinten, mint a hivatásos írói fizetéssel.”¹⁶

A játékok szolgáltatói általában tiltják a virtuális javak pénzért való árusítását, habár egyes termékek kimondottan reklámozzák ezt. Ilyen a Second Life¹⁷ is, de például az Entropia Universe¹⁸ esetében közvetlen kapcsolat van a valódi és virtuális gazdaság közt. A játékpénz valódira váltható, és valódi tárgyakat is lehetséges az Entropia valutájáért venni.

3. Az online szerepjátékok és a szerzői jog kapcsolata

3.1. Az Internet és a szerzői jog kapcsolata, a nemzetközi szerzői jog problémája

Az online játékoknak a szerzői jog oldaláról való vizsgálata azért problémás, mivel a nemzeti szerzői jogi szabályok területiálisan behatároltak, míg az Internet éppen globálisan működő hálózat, tekintet nélkül a nemzetállamok határaitra. A világháló jellege miatt a nemzeti jogalkotás határai e téren nagyon szűkek. A virtuális térben továbbított információk különböző adatvezetéseken keresztül áramlanak és érintenek különböző államokat, így különböző jogrendszereket is.¹⁹

A témánkat tekintve az alábbiakban kizárólag a magyar szerzői jog szabályaira hagyatkozunk, ami paradox megoldásnak tűnhet egy ilyen komplex problémát vizsgálva. Az alábbi szabályok tehát csak a magyar határokon belül megvalósuló jogi problémák megoldására alkalmasak, pl. egy Magyarországon is kapható játékprogram, magyar törtszerverével kapcsolatban felvetődő szerzői jogi problémák.

3.2. A játékszoftverek szerzőségéről; a többszerzős mű problémája

Az Sztj. szerint a szerzői jog azt illeti, aki a művet megalkotta (a szerzőt)²⁰. A szerzőt a mű létrejöttétől kezdve megilleti a szerzői jogok – a személyhez fűződő és a vagyoni jogok – összessége²¹. A törvény szerint tehát a művel való rendelkezés joga a szerzőt illeti meg. Manapság a bonyolultabb számítógépes szoftverek egy összehangoltan működő csapat munkáját kívánják

meg, akik aztán adott esetben akár évekig is fejlesztik a programot. Ezt különösen a játékszoftverek esetében lehet nagyon jól megfigyelni, mivel itt egyszerre van jelen szinte az összes szerzői jogilag védett alkotás, összesen egy nagy, teljes kompozícióvá, ami majd a közösen létrehozott műben, a játékszoftverben jelenik meg. Az ilyen programok megalkotásában külön csapat végzi a programozást, külön csapat dolgozik a grafikai megjelenítésen, de részt vesznek az alkotásban sokszor zeneszerzők is, akik a játszható környezet aláfestő muzsikáját komponálják, illetve színészek, akik a virtuális világ karaktereinek hangjait kölcsönzik. Az ő munkájuk mind-mind egyéni eredeti alkotásnak minősül, ami ezért élvezi a szerzői jogvédelmet. Az ilyen bonyolult szoftvereket ún. együttesen létrehozott műnek kell tekinteni, ha a játékszoftvert egészében vizsgáljuk. Több szerző közös művére, ha annak részei nem használhatók fel önállóan, a szerzői jog együttesen és – kétség esetén – egyenlő arányban illeti meg a szerzőtársakat; a szerzői jog megsértése ellen azonban bármely szerzőtárs önállóan is felléphet.²²

A fejlesztőcsapatok által megalkotott játékszoftvereket, tehát együttesen létrehozott műnek kell tekintenünk, hiszen általában ezek részei nem használhatók fel a végfelhasználók által önállóan. Kivételt képezhet ez alól például a szoftver aláfestő zenéje, amit akár CD lemezen külön is meg lehet jeleníteni, illetve ilyen helyzet az is, ha a cég önállóan értékesíti adott játék grafikus motorját.²³ A számítógépi programfejlesztő folyamat egyes elkülöníthető szakaszai is létrehozhatnak olyan önálló alkotásokat, melyek külön szerzői jogi oltalomban részesülhetnek.²⁴

A fenti esetekben tehát a játékfejlesztő cégek jogosultak rendelkezni a szerzői jogokkal. Jogosultak a szoftvert terjeszteni, kereskedelmi forgalomba hozni, továbbfejleszteni különböző (pl. internetről letölthető) javítások útján, illetve az általuk létrehozott mű felhasználásáért rendszeresen megfizetendő díjra tarthatnak igényt.

3.3. A játékszoftverek licenc-szerződése

A játékprogramok szempontjából érdemes kitérni a programokhoz általában mellékelte licenc-szerződés sajátosságaira, jellemzőire. A licenc-szerződés egy szoftverekhez mellékelte felhasználási szerződés, melyben a szerző engedélyezi a felhasználónak műve használatát és meghatározza a felhasználás feltételeit és körülményeit.²⁵ A végfelhasználói licenc-szerződések (EULA, *End User Licence Agreement*) elolvasására rendszerint egy-egy alkalmazás telepítésekor nyílik lehetősége a felhasználónak, és a telepítés folytatására csak annak az elfogadása után nyílik lehetőség.²⁶ A legtöbb játékszoftver telepítésekor szintén elfogadhat annak felhasználójával egy ilyen EULA-t. Ebben a szerződésben vannak lefektetve azok a feltételek, amik a program jogszerű felhasználásához szükségesek. Az EULA-ban foglalt feltételek megsértése megalapozhatja a szoftver szerzőjének keresetét a felhasználó felé.

Az online szerepjátékok világában ezek a szerződések igen terjedelmesek, és részletesek szoktak lenni, mivel a felhasználók a világot alakító aktív tevékenysége következtében rengeteg jogi és nem jogi probléma merülhet fel. Ezért is van, az hogy sokszor egy adott játékszoftver fejlesztésével, módosításaival együtt a cégek módosítják, „korszerűsítik”, annak licence-szerződését is, így reagálva a folyamatosan felmerülő újabb és újabb problémákra. Tehát ezek alapján mondhatjuk, hogy a szerződés folyamatosan reagál a virtuális világban felmerülő problémákra, annak módosításaival. A licencek jelentőségéről és azok változásáról az alábbi eset szolgáltat jó példát.

3.4. A végfelhasználói szerződés szerepe az MMORPG-k világában, avagy a „Glider-per”

Az amerikai *Blizzard Entertainment*, napjaink legnépszerűbb MMORPG-jének a *World of Warcraftnak*²⁷ fejlesztője már többször is indított kártérítési pereket játékosok ellen, a szoftver végfelhasználói szerződésének megsértésére hivatkozva.

Egy ilyen eset az úgynevezett „Glider-per”, amely nemrég ért véget az USA-ban. Léteznek úgy nevezett „Bot-programok”, melyek lényege, hogy automatizált programok háttérben futtatásával a virtuális világokban egyes

játékosok a többiek hátrányára, a normális emberi játékosoknál gyorsabban gyűjtik a játékban fellelhető javakat. A Glider-perben pont egy ilyen botprogram váltotta ki azt, hogy a *Blizzard Entertainment* pert indított, a program írójra, egy bizonyos *MICHAEL DONNELLY* ellen.

A *World of Warcraft* játékosok körében nagy népszerűsége tett szert a Glider²⁸ nevű bot, amelyből több mint 100 000 példányt adtak el. A Glider képes arra, hogy az alapjáték mellett futtatva az emberi játékos helyett mozgatja az avatárt, vele nyersanyagokat gyűjtsön, harcoljon az ellenfelekkel, pecázzon, mindezt aránylag intelligensen, az ára pedig mindössze 25 dollár. A Glider akár egész nap játszhat helyettünk, úgy hogy mi akár otthon sem vagyunk. A *Blizzard Entertainment* beperelte a bot készítőjét,

MICHAEL DONNELLY-t. A *Blizzard* szerint a Glider „csaló programnak” minősül, melyek használata a végfelhasználói licenc-megállapodásba (EULA) ütközik, ezzel megsérti a szerzői jogokat, valamint a játékélményt is tönkreteszi.

A *Blizzard* szerint a bot miatt sokan csalódnak majd az eredeti designban, illetve a véletlenszerűen elhelyezett erőforrások betakarítási lehetőségeit is jócskán csökkenti a program, amely sokkal több időt tölthet a játékban, mint egy emberi játékos, s a program ez idő alatt sokkal több erőforrást képes fogyasztani, mint egy ember.²⁹

MICHAEL DONNELLY azt állította, hogy nem sértette meg a *Blizzard* szerzői jogait, hiszen az alapprogram semmilyen részét nem használta, nem másolta le. A bíróság csaló programnak értékelte a Glidert, melyek használata a szerzői jog megsértésének minősül, mivel a szoftver licence-szerződésébe ütközik. Az indoklás szerint a botprogram lehetővé teszi a játékosoknak, hogy gyorsabban jussanak virtuális tárgyakhoz, mint nem csaló társaik.³⁰

A *Blizzard* azóta beleírta a *WoW* licenc szerződésébe, hogy a játék a futtatása közben ellenőrizheti, hogy a számítógép memóriája tartalmaz-e bármilyen olyan szoftvert, amely nem kívánt hatásokkal manipulálja a *WoW*-ot. Ilyenkor a *WoW* automatikus hibaüzenetet küld a felhasználónak és leáll, ameddig az le nem állítja a nem kívánt csaló programot.

4. Az online-játékszerverek „hamisítása”; a törtszerverek problémája

4.1. A törtszerverek jellemzői

Mint már korábban említettük, a szoftverpiacon vannak olyan online szerepjátékok, amelyekkel az azt fejlesztő, kiadó cégek által üzemeltetett szervereken csak egy bizonyos havidíj megfizetése után lehet játszani. A havidíjak összege általában pár ezer forintot szokott kitenni, viszont ha valaki esetleg elmulasztja befizetni a kérdéses összeget, akkor addig nem férhet hozzá online karakteréhez, amíg ezt a hiányosságot nem pótolja.

Az ilyen esetekben tehát egy tipikus felhasználási szerződésről beszélhetünk, melyet a magyar szerzői jog is ismer. Felhasználási szerződés alapján a szerző engedélyt ad művének a felhasználására, a felhasználó pedig köteles ennek fejében díjat fizetni.³¹ A felhasználási szerződésnek ebben az esetben a szoftverhez mellékelte licenc-szerződését kell tekinteni, hiszen ez tartalmazza azt a kitételeket, hogy a szerverekhez, csak díjfizetés ellenében férhet hozzá a jogosult. Itt tehát nem a szoftver felhasználásáért kell díjat fizetni, hanem „csupán” a szerverek használatáért. Az már más kérdés, hogy a dolog természetéből eredően máshogy nem is tudjuk használni rendeltetés-szerűen adott programot, csak a világhálón keresztül.

A megfizetendő díjak sok potenciális játékost visszatartanak attól, hogy valóban kipróbálja a terméket. Vannak azonban olyanok is, akik más alternatívákat keresnek egy-egy havidíjas játék kipróbálására. Ezek a más alternatívák az úgynevezett illegális, vagy más néven „tört” játékszerverek, amelyek ingyenesen lehet játszani adott játékkal. Ezeket a szervereket legtöbbször magánszemélyek üzemeltetik, és ugyanolyan kliens-szerver modell alapján épülnek fel, mint hivatalos társaik. A különbség a két megoldás között az, hogy a magánszerverek a programok szerzőinek beleegyezése nélkül jönnek létre, általában a szerzői jogok sérelme mellett. Arra hogy mégis miért sérti egy-egy ilyen magánszerver létrehozása a programalkotók szerzői jogait, az alábbiakban keresem a választ.

4.2. Egy törtszerver létrehozása

Egy magánszerver létrehozásához elengedhetetlen egy úgy nevezett emulátor program használata. Az emulátor egy olyan számítógépes program, ami más programoknak a környezetét (vagy annak részét) „szimulálja”. Természetesen (a szükséges átalakítások miatt) az emulátorok kevésbé zökönőmentesen működnek, mint az eredeti környezet. Tesztelésre viszont ideálisak (hiszen hiba esetén csak az álkörnyezet fagy le). Az emulátorok megpróbálják értelmezni vagy végrehajtani az eredeti program vagy játékprogram kódját az adott rendszeren.³²

Emulátorprogramokat online játékok szimulálására is írnak ma már. Ezek az emulátorprogramok lehetővé teszik azt, hogy akár otthoni személyi számítógépünkön létre tudjunk hozni egy MMORPG szervert, melyet az interneten keresztül nyitott is tehetünk azon felhasználók számára, akik csatlakozni szeretnének hozzá a későbbiekben.

Ezek az emulátorprogramok játékként különböznek, és fejlesztésük mögött általában ugyanolyan programozó gárdák állnak, mint a valódi játék mögött. Ismert például a World of Warcraft szerverek egyik népszerű emulátorprogramja a MaNGOS³³, melyet majdnem havi rendszerességgel frissítenek annak fejlesztői, szinte az „anyajáték” fejlődésével szinkronban.

Miután feltelepítettük a számítógépünkre a kérdéses játékot, el kell indítanunk az emulátorprogramot, ami az alapjáték adatbázisát felhasználva segít nekünk létrehozni egy, az eredeti szervereket szimuláló kópiát. Arról, hogy pontosan hogyan kell létrehozni egy ilyen szervert, rengeteg leírást találhatunk az internetet böngészve. Írjuk be pl. a Google-be, hogy „WoW szerver készítése”, s máris több ezer találattal leszünk gazdagabbak.³⁴

4.3. Miért sérti egy törtszerver üzemeltetése a szerzői jogot?

Az emulátorprogramok az eredeti játék rendszerét próbálják meg modellezni, s teszik mindezt úgy, hogy annak forráskódját fejtik vissza. A játék forráskódja azonban az azt fejlesztő cég szellemi tulajdonát képezi, hiszen a számítógépi programalkotás és a hozzá tartozó dokumentáció (szoftver) akár forráskódban, akár tárgykódban vagy bármilyen más formában rögzített minden fajtája szerzői jogvédelem tárgya lehet.³⁵

Fontos a program forráskódjának szerzői jogi vizsgálata szempontjából az Sztj. 60. §-át megvizsgálni, mivel ez rendelkezik a szoftverek forráskódjának többszörözéséről, fordításáról, abban az esetben, ha ez elengedhetetlen az önállóan megalkotott szoftvernek más szoftverekkel való együttes működtetése érdekében. Az EU szoftver irányelvének (2009/24/EK) 6. cikkelye rendelkezik a visszafejtés, azaz a dekompiláció jogáról, mely a szerző kizárólagos jogosultságai ellenében is érvényesülő jogokat ad a program mindenkor jogszerű felhasználójának.

A 2009/24/EK irányelv és ezzel összhangban a Sztj. megengedi a forráskód használatát, ameddig az két program együttes működtetése érdekében történik (pl. a Windows operációs rendszer alá szeretnénk írni egy képnézegető szoftvert). Egy olyan emulátor program írása, amely a forráskódot úgy használja fel, hogy képesek leszünk vele egy, az eredeti játékokat és annak szervereit modellező kópiát létrehozni, már túllép ezen a rendelkezésen, sőt szembe is megy azzal.

A törtszerverek létrehozását nem lehet átdolgozásnak sem tekinteni, mivel ezek ilyen szempontból sem felelnek meg a Sztj. szabályozásának. Más szerző művének az átdolgozása akkor részesül szerzői jogi védelemben, ha az átdolgozásnak egyéni, eredeti jellege van, és az átdolgozás nem sértheti az átdolgozott mű szerzőjét megillető védelmet.³⁶ Egyéni, eredeti jellegéről törtszerver létrehozásánál nem beszélhetünk, hiszen az eredeti és az illegális szervereken futó szoftver teljes mértékben azonos, a forráskódjának visszafejtése viszont sérti a mű szerzőjét (a játék fejlesztőjét) megillető védelmet.

4.4. Törtszerverek és üzlet

A magánszerverek általában tisztavirág életű fenoménnek számítanak az internet világában, és közülük alig van pár, ami túlélné az egy éves kort. Van-

nak azonban nagyobb illegális magánszerver üzemeltető közösségek, melyek már több éves múltra tekintenek vissza, és adott esetben a játékosok között is nagy népszerűsége tehetnek szert. Egy ilyen szerveren akár több százan-ezren is játszhatnak egyszerre, ami már majdhogynem eléri egy legális közösség lélekszámát.

A hivatalos és törtszerverek közti versenyt mutatja, hogy azok között az átjárás szinte folyamatos, vannak akik az illegális szerver fogyatékosai miatt pártolnak át a legális formára, de arra is van példa hogy ez pont fordítva történik. Ez annak ellenére is igaz, hogy a legális szervereket még mindig nagyságrendekkel többen választják, mint ingyenes társaikat. A nagyobb törtszerverek azért is válhatnak kvázi piaci tényezővé, mivel sokszor elhagyják ingyenes voltukat és ugyanolyan profitálapú vállalkozássá válnak, mint hivatalos társaik.

Azt, hogy ez alatt mi értünk, az alábbiakban foglalom össze.

Az eredeti szerverekhez képest a tört verziók sosem fogják elérni azt a fajta játékelményt, amit az előbb említett kínálnak, hiszen az emulátorokat általában nem hivatalos programozók fejlesztik. Ezért a játékelmény korántsem lesz tökéletes, így a szerver

üzemeltetőinek aktív tevékenysége szükséges annak javítása érdekében.

Erre a „javítási tevékenységre” találták ki az élelmes szervertulajdonosok az úgynevezett VIP rendszert. Lévé az emulátor korántsem tökéletes, az itt játszó játékosoknak folyamatosan szembesülniük kell annak fogyatékoságaival, és azzal hogy léteznek olyan lehetőségek, melyek számukra mindig is elérhetetlenek lesznek a szerver hibái miatt. A VIP rendszernek az a lényege, hogy akik szeretnének hozzájutni az átlag felhasználóktól megvont javakhoz, egy dolgot tehetnek az ügy érdekében: belépnek ebbe a rendszerbe, ami nem meglepő módon havidíjas. Ráadásul néhány helyen ez a havidíj megközelíti az eredeti szerver havidíját. Cserébe megkapnak mindent, amit kérnek, tehát rögtön magas szintű, maximalizált képességű karaktert, a legjobb felszereléssel, tengernyi virtuális valutával stb.

Léteznek olyan megoldások is néhány szerver részéről, melynek az a lényege, hogy a játékosok számára elérhetetlenné tett tárgyakat (vagy egyéb esetekben csak nagyon nehezen megszerezhető tárgyakat) lehet pénztátalással megvásárolni a szerver üzemeltetőitől. Mivel a népszerűbb illegális szervereken egyszerre akár több ezer játékos is játszik, ezért nem nehéz kikövetkeztetni, hogy ezek a havidíjak, illetve támogatások mekkora bevételt jelenthetnek a tulajdonosoknak. Havi szinten akár több millió forintos bevételről van szó, melyet a játékosoktól szereznek.

A fentebb említett szerzői jogsértések mellett, tehát az esetek egy részében a jogsértést egy kvázi üzleti vállalkozás fenntartására használják fel, így jutnak a szerverek üzemeltetői havi szinten igen jelentős pénzbevételehez.

Konklúzióként elmondható, hogy az „igazsívű” játékos-közösségeknek nincs anyagi haszna a törtszerverek üzemeltetéséből, ráadásul az ilyen magánszerverek nagy része nem él hosszú életet a virtuális térben. A lényeg sokak számára csak a közös, ingyenes játék, a szórakozás, illetve az otthoni programozás. A fizetős helyek üzemeltetői viszont adott esetben havonta több millió forintot tesznek zsebre.

Nem csak a fájlcsere, de az illegális játékszerver üzemeltetés is erősen meggyökeresedett ma már az internetes szubkultúrában, ezért azt kiirtani gyakorlatilag lehetetlen. Akkor mégis mit lehetne tenni az ügy érdekében? Felesleges lenne az olyan kategóriába tartozó személyeket felelősségre vonni, vagy ellenük kártérítési keresettel élni, akik csak saját maguk szórakoztatására üzemeltetnek hasonló privát-szervereket. A jogellenes jövedelemszerzés azonban megüti a jogsérelem azon szintjét, hogy érdemes rá odafigyelni.

5. A virtuális tulajdonjog és annak kollíziója a szerzői joggal

Az előző fejezetekben a játékszoftvereket kiadó és fejlesztő társaságok oldaláról vizsgáltuk a felmerülő jogi problémákat. A dolgozat hátralévő részében azonban mélyebbre merülünk a virtuális valóságokba és megnézzük milyen jogi problémák bukkannak felszínre a felhasználók, tehát a játékosok oldalán.

5.1. Szellemi tulajdon virtuális világokban

Az online szerepjátékoknak a többi egyszerű számítógépes játékkal ellentétben nincs vége. Általában addig tartanak ameddig a felhasználó nem gondolja úgy, hogy többet nem lép be karakterével adott világba és ezért nem fizeti be a következő hónap havidíját, vagy a szerverek üzemeltetője le nem állítja azokat. Ezekben a világokban nincsenek veszteségek és győztesek sem, itt jóval többről van szó, mint egy egyszerű játékról. Az elsődleges cél a karakterek egyre erősebbé, gazdagabbá tétele, ami a világban eltöltött idővel áll egyenes arányosságban.

Mikor egy játékos belép a *The Sims Online*³⁷ nevű játékba (melynek azóta leálltak a szerverei) először is vennie kell magának egy ingatlant. Erre a célra rendelkezésére áll 10 000 *simoleon*³⁸. Az egyik lehetőség, hogy kiválaszt magának egy szimpatikus telket, mely belefér ebbe a büdzsébe, majd arra falakat húzhat fel, ajtókat és ablakokat szerel fel, míg végül felépíti saját lakóházát, esetleg saját kosárlabda pályával, játéktérrel és 3D mozival. Ez természetesen mind-mind további *simoleonokba* fog neki kerülni, melyet majdani virtuális munkájáért kapott fizetéséből tud magának finanszírozni. Egy másik lehetőség, hogy más játékosok által előre felépített, és berendezett ingatlant vesz magának, melyeket a való-világbeli alternatívára itt is ingatlanügynökök kínálnak eladásra. Ezek az ügynökök is hús-vér felhasználók, akik abból szereznek hasznot, hogy felépítenek, majd eladnak házakat. Az *Ultima Online* Britanniájában egy „mezei” szekerce a piacon körülbelül 200 aranyba kerül. A kovács-mesterséget magasabb szinten művelő britanniai játékosok viszont rendkívül ritka alapanyagokból, akár elkészíthetik a *War Hammer of Vanguishing Power*-t is, melynek piaci ára nagyjából 15 000 arany körül mozog.³⁹ Ezek alapján levonható a konklúzió, hogy az MMORPG-kben is minden pénzbe kerül, vagy legalábbis megvan a pénzben kifejezhető ellenértéke.

A fentiekből is látszik, hogy az online szerepjátékok virtuális piacokat szimulálnak, melyek – mint a későbbiekben kiderül – tényleges hatással rendelkeznek a valóvilágbeli gazdaságra is. Ahány játékszoftver, annyi virtuális világ, és megannyi virtuális tárgy, mellyel a felhasználók rendelkezhetnek. Egy azonban közös: Minden egyes online szerepjátékban működik az ezekkel való kereskedelem, és azoknak legtöbbször megvannak a valós valutában is kifejezhető értékeik, melyeket a kereslet és kínálat egyensúlya alakít.

Ezek a tárgyak azonban csak adott játék szerverein léteznek, melyek az azokat üzemeltető cég, mint például a Sony tulajdonában állnak. Vajon a Sony-nak lehet e kizárólagos joga a játékban található tárgyak tulajdonát illetően, mivel azok az ő tulajdonában lévő játék szerverein léteznek csak? Vagy képezhetik ezek a tárgyak a felhasználók tulajdonát, hiszen ők azok, akik adott játékkal játszva végső soron „megtermelik”, „megszerzik” ezeket, nem sajnálva az időt, és energiát, amit a játékba ölnek. A kérdés azért fontos, mert ha ezek a virtuális javak a felhasználók tulajdonát képezik, akkor nincs akadály az ezekkel való kereskedelemnek való-világbeli valutával. Ha azonban adott cég fenntartja a tulajdonjogát, akkor meg is tilthatja az ezekkel való rendelkezést.

A fenti problémák, csak akkor kerülnek felszínre, ha adott virtuális világba, valahogyan valóvilágbeli elem kerül. Ez az elem legtöbbször a valós pénz (valamelyik ország hivatalos pénzneme), melyért adott tárgyat adják-veszik. A játékszoftvert kiadó cégnek ugyanis legtöbbször nem érdeke beavatkozni, az általa teremtett virtuális piacba, amíg az virtuális keretek között marad.

Mindennapos esemény, hogy egy felhasználó pl. a *World of Warcraft* világában található „Aukciós házban” játékpénzért (aranytallérért) vásárol egy pajzsot magának, amelyet egy másik játékos kínált eladásra az aukción. Más a helyzet, ha ugyanezt a pajzsot, az eladó-játékos egy általa üzemeltetett honlapon kínálja eladásra, 5 amerikai dollárért, amit pénzáttalással lehet tőle megvásárolni, majd az utalást követően a játékvilágban elküldi ezt a vásárlónak.

5.2. Mit ér a virtuális tulajdon?

A játékokban található tárgyak értékének boncolgatása azok számára, akik még sosem léptek be egy virtuális világ kapuján, elsőre talán érdekte-

lennek tűnhet. Az azonban vitathatatlan tény, hogy nap, mint nap több száz-ezer tranzakció jön létre a valós és a virtuális világok között, melyben virtuális javakat, illetve pénzt konvertálnak valós pénzzé, és fordítva. Nos, az hogy mégis milyen értékkel bírhatnak ezek a dolgok, az alábbiakból kiderül.

Léteznek olyan honlapok, mint a „www.mysupersales.com”, vagy a „www.ige.com”. Ezek az oldalak arra vállalkoznak, hogy a legnépszerűbb MMORPG-k valutáit árujják való-világbeli valutáért cserébe. Az oldalt böngészve, válogathatunk, hogy melyik játék, melyik szerverén lévő karakterünknek akarunk játékpénzt küldeni, majd a kívánt összeget kiválasztva láthatjuk, hogy ezt mennyi amerikai dollár vagy euró átutalásával kaphatjuk meg.

A pénz azonban nem minden. Léteznek honlapok, amiken előre, mások által legmagasabb szintre fejlesztett karaktereket vásárolhatunk. Egy 80-as szintű *World of Warcraft* karakter (ebben a játékban ugyanis a 80 a legmagasabb elérhető szint⁴⁰), alapfelszerelésben úgy 200 amerikai dollárt kóstál. Ha viszont különlegesebb felszerelést szeretnénk, akkor van, hogy egy ilyenrel rendelkező karakterért több, mint ezer dollárt is képesek elkérni egyes oldalakon. Nem meglepő, hogy külön „iparág” fejlődött ki ma már a karakterek fejlesztésére és azok eladására.

Hogy a fenti problémákról mégis miképp vélekednek a játékokat készítő fejlesztőcégek, mint szerzők, arról elsősorban újfent csak az egyes szoftverekhez mellékelt licenc-szerződéseket kell megvizsgálnunk.

5.3. A licenc-szerződések rendelkezései a virtuális tulajdonról

A GREGORY LASTOWKA, DAN HUNTER, MOLLY STEVENS és JOSHUA FAIRFIELD által írt tanulmányok elemzik többek között a szellemi tulajdonjog viselkedését olyan környezetben, melyben adott cég állít elő minden egyes tárgyat (dolg), majd azokat rendelkezésre bocsátja adott környezetben (a játéktér) belüli kereskedelmi tevékenység gyakorlása céljából.

A fejlesztőcégek általános álláspontja azzal kapcsolatban, hogy kinek a szellemi tulajdonában vannak az online szerepjátékokban fellelhető tárgyak, az, hogy a cég gyártja a játékszoftvert, és ő biztosítja a hozzáférést a szerverekhez melyeken a játék fut, így a „világ” egyedüli üzemeltetőjeként minden az ő szellemi tulajdonában van, ami ezzel kapcsolatos, és csak itt lelhető fel. A cégek általában kijelentik, hogy az ő szellemi tulajdonukhoz tartoznak a felhasználók által generált, és felfejlesztett játékoskarakterek, és minden olyan dolog, amely ehhez a karakterhez köthető a játéktérben (pl. a karakteren lévő egyes tárgyak, ruhák). Teszik ezt azon az alapon, mert szintén a vállalat szellemi tulajdonát képezi a szerzői jogilag

védett szoftver forráskódja, mely felelős többek között azért is, hogy a karaktert, és a tárgyakat megjelenítse a számítógép képernyőjén.⁴¹

Az említettek biztosítása érdekében a legtöbb cég megköveteli a játékosoktól, hogy beleegyezzenek abba, hogy az általuk készített és használt karakterek nem az ő tulajdonukat fog-

ják képezni. Ezt a végfelhasználói szerződésen keresztül ismertetik, mely a szoftver telepítése során jelenik meg, és a telepítést csak akkor lehet folytatni, ha ezeket a szerződési feltételeket a felhasználó elfogadja.

Az Everquest játékhoz mellékelt EULA-ban a fejlesztő Sony támogatja, hogy a játékosok a virtuális piacon adják-vegyék a tárgyakat a játékban használt valutáért cserébe (ezt a pénzt, ebben a játékban „platinum”-nak hívják), viszont kifejezetten tiltja a tárgyakkal való üzletelést valós pénzben, pl. dollárban, euróban. Ezen felül a Sony azt is kijelenti, hogy minden olyan vállalkozás üzemeltetése, amely valós pénzért árul virtuális tárgyakat, virtuális pénzt, vagy karaktereket sérti az EULA-n keresztül a cég szerzői jogait.⁴² Ha valaki ezek ellenére mégis megszegi ilyen magatartásokkal a szerződési feltételeket, akkor a Sony fenntartja a jogot, arra hogy a kérdéses karaktereket, melyekkel a szerzői jogilag sérelmes magatartást folytatták, kitiltsa egy időre, vagy akár végérvényesen a játékból. Teszik ezt a fejlesztőcégek, mint szerzők, azon az alapon, hogy a virtuális tárgyak megjelenítéséért felelős szoftver forráskódja az ő szellemi tulajdonuk, és az ilyen akciók egy ellenőrizhetetlen másodlagos piacot hoznak létre, melyben egyes felhasználók engedély nélkül kereskednek a fejlesztőcég szellemi tulajdonával.⁴³

Véleményem szerint a virtuális javakra valós pénzért kötött üzletek nem okozzák a virtuális gazdaság hanyatlását, csupán megváltoztatják a játék

atmoszféráját, mivel így a valóvilágbeli javak átkonvertálhatók virtuális javakká. A kiadók és a játékosok egy részének álláspontja szerint ez lerontja azon játékosok tevékenységének értékét, akik ténylegesen „megdolgoznak” a játékokban a különböző tárgyakért.⁴⁴

A fentebbi sorokból kiderül, hogy a kiadók általában mereven elzárkóznak attól a gondolattól, hogy a virtuális javakat a felhasználók tulajdonának lehessen tekinteni, és ezt a szoftverekhez mellékelt licenc-szerződéssekkel is igyekeznek körülbástyázni. Az egész alapkoncepció azonban ott van elhibázva, hogy a virtuális tárgyak tulajdonjogát a szerzői jogból próbálja meg eredeztetni (a cég tulajdona a játék forráskódja, a szerverek stb.), és azokat egyszerű digitális adatnak tekinti, ami egy mp3-as formátumú zeneszámmal hasonló. Ezzel az alapkoncepcióval a játékok szellemiségét húzzák keresztül, és végső soron erőszakolja meg azok alkotója. Hogy miért, azt a következő pontban próbálom megvilágítani.

5.4. A játékfejlesztő cégeknek, mint szerzőknek a virtuális tulajdonról alkotott általános álláspontjának kritikája

Attól még, hogy valami digitális, nem vonja feltétlenül maga után, hogy mindenképpen alkalmazni kellene rá adott ország szerzői jogi előírásait. Gondoljunk csak bele: A Metallica zenekar Enter Sandman című számának mp3 formátumú másolatát végtelen mennyiségben, és teljesen ingyenesen lehet duplikálni, míg egy virtuális tárgyat, például egy különleges, nehezen megszerezhető Everquestes varázskardot abban a formában, ahogy az a virtuális világban megjelenik, egyáltalán nem. Ha egy varázskardot eladunk 5000 everquesti platínium-ért, vagy 10 000 magyar Ft-ért, az eredmény ugyanaz lesz: az eladónál nem marad meg a kard.⁴⁵ Az eladó természetesen szerezhet magának egy új kardot, de ugyanazt az utat kell végigjárnia érte, mint ahogy azt az elsőnél is tette. Tehát ugyanazt az időt és energiát kell befektetnie annak megszerzésébe, más játékosokkal is versengve, míg végül megint ráteheti a kezét egy ilyen ritka (és pont ezért értékes) virtuális tárgyra. A virtuális dolog tehát helyettesíthető, de nem duplikálható idő, és energiára fordítás nélkül.

Ez az út tehát inkább ahhoz hasonlatos, amikor a vevő elajándékozza a könyvesboltban megvásárolt könyvet, de semmiképpen sem ahhoz, mikor valaki letölthetővé tesz egy fájlcsere oldalon egy zeneszámmat. Az utóbbi tevékenység illegális, mivel sérti a szerzői jogot, az előbbi viszont jogszerű. Ha egy dolgot nem lehet lemásolni, megosztani, plagizálni, hanem csak tovább lehet adni, akkor az adott helyzetre nem a szerzői jog szabályait alkalmazzuk. Egy könyv szerzőjének szellemi tulajdonát képezi művének tartalma, viszont a könyvének egyik, kereskedelmi forgalomba kerülő példánya, melyet majd egyik olvasója fog megvenni, már nem.⁴⁶ A történeten, amit a könyv elmesél, állhatnak fent szerzői jogok, viszont annak fizikai megtestesülésén, a könyvön már nem, arra a tulajdonjog dolgokra megalkotott szabályait kell alkalmazni. Ebben az értelemben a könyvön, mint fizikai értelemben vett dolgon, fennállnak a mindenkorai tulajdonos rendelkezési jogai, azt szabadon elidegenítheti, megsemmisítheti, dologi joggal megterhelheti stb. Ezek alapján, tehát a Sonynak szellemi tulajdonát képezi a kard dizájnya, belső tulajdonságai tehát forráskódja, viszont miért tartozna a szellemi tulajdonához maga a kard?

Véleményem szerint a varázskardot, „fizikailag” létező dolognak kell tekinteni, egyfajta fogyasztási cikknek, melyen tulajdonjog szerezhető, és amivel a tulajdonosa rendelkezési jogai folytán azt tehet, „amit csak akar”.

A fentieket figyelembe véve nem csoda, hogy pontosan ezért a játékosok hajlamosak pszichikailag is kötődni karaktereikhez, illetve a náluk lévő virtuális tárgyakhoz. Azokat sajátjuknak tekintik, saját munkájuk (játékuk) gyümölcseinek.

Az ellentábor (és ez alatt első sorban a játékkiaadó cégeket kell érteni) általában azzal érvel, hogy a tulajdonjog ilyen irányú kiterjesztése tönkreteszi a játékmechanizmust és a játékélményt, mivel a teljesítmény és ügyesség alapú játékot, egy pénzalapú világgal cseréli fel, ahol egy olyan játékos, akinek elég pénze van, szinte mindenhez azonnal hozzájuthat. A virtuális gazdaságok ilyen alapú kezelése azok hanyatlásához is vezethet.⁴⁷ Ezért sokszor már előre a licencben rögzítik szerzői jogaik fenntartását.⁴⁸ A gondolat-

menet elsősorban azért hibás, mert minden egyes eladott kártyát az eladónak meg kell dolgoznia, azt valamilyen úton elő kell állítani. Tehát attól még, hogy valakinek van elég pénze egy virtuális tárgyra, nem biztos, hogy azt azonnal meg is fogja kapni a piacon, és ebből a szempontból pedig teljesen irreleváns, hogy a kard ellenértékét amerikai dollárban vagy everquesti platínumban kívánja-e megfizetni. A vásárlóerő mellé, mindig is kellene fog-nak árutermelőket, tehát attól még, hogy mindenki a világon varázskardot szeretne vásárolni, nem fogják a virtuális világot hirtelen elárasztani azok, pontosan azért, mert ezt a digitális tárgyat nem lehet csak úgy lemásolni, mint egy mp3-as fájlt.

További ellenérv lehet a szerzői jogi megközelítéssel szemben, hogy a virtuális dolgok kereskedelme egy olyan kontrollálatlan másodlagos piacot hoz létre, melyben a játékfejlesztő cég szellemi tulajdonához tartozó dolgokkal kereskednek, a szerző beleegyezése nélkül.⁴⁹ Ez az érv pedig azért nem állja meg a helyét, mert a fentebbi módszer alapján teljesen világos, hogy ezekre a tárgyakra már nem a szellemi tulajdonjog, hanem a klasszikus tulajdonjog szabályait kell alkalmazni.

Ezért véleményem szerint a XXI. század elején elérkezett az idő arra, hogy újragondoljuk a tulajdonjog fogalmát, és azt kiterjesszük a virtuális tulajdonra, hiszen mint látszik, a szellemi tulajdonjog, és ezen belül is a szerzői jog nem alkalmas kellőképpen az ilyen kérdések szabályozására. Ha belegondolunk, akkor világossá válhat, hogy a minket körülvevő valós világ tulajdonjogi szabályozása kiválóan alkalmas a virtuális világokban fellépő problémák rendezésére.

5.5. A régi és az új világok tulajdoni viszonyainak rendezése

Hogy világosabbá váljon, mégis hogyan lehetne megoldani a fent vázolt jogi anomáliákat, egy rendkívül egyszerű és jól ismert szabályból fogok kiindulni.

Tételezzük fel, hogy egy magyar MMORPG játékos valamelyik játékban megszerez magának (ergo birtokba vesz) hosszas csatározások után egy értékes sisakot. Az előző pont alapján elmondható, hogy a sisak dolognak minősül, mivel az dolog módjára viselkedik a virtuális világban. A magyar polgári jog szerint minden birtokba vehető dolog tulajdonjog tárgya lehet.⁵⁰

A birtokbavétel egyrészt fizikai, másrészt jogi értelemben használt fogalom. Fizikai értelemben birtokba vehető az, ami hatalmunkban tartható. Jogi értelemben birtokba vehető mindaz, aminek hatalomban tartását jogszabályok nem tiltják.⁵¹

Miután a fentiekben vázoltak alapján kiderült, hogy egy MMOPRG nem olyan, mint egy fájlmegosztó program (pl. a Napster vagy a DC++), ezért maradéktalanul kijelenthetjük, hogy az ott megjelenő digitális tárgyak és karakterek mind-mind dolgoknak tekinthetők, éppen ezért birtokba vehetőek a játékban belül, tehát rajtuk tulajdonjog állhat fent. Ezek a dolgok szinte egytől egyig helyettesíthetők, viszont nem lehet őket másolni, duplikálni, ezért rájuk nem a szerzői jog, hanem a dologi tulajdonjog szabályait kell alkalmazni.

A rendelkezési jog alapján a tulajdonost megilleti az a jog, hogy a dolog birtokát, használatát vagy hasznai szedésének jogát másnak átengedje, a dolgot biztosítékul adja, vagy más módon megterhelje, továbbá hogy tulajdonjogát másra átruházza, vagy azzal felhagyjon.⁵²

Ez alapján tehát látható, hogy ha a virtuális javakat dolognak tekintjük, akkor innentől kezdve nem is lehet kérdés, hogy azokkal kereskedhetünk-e, vagy sem, akár virtuális valutában, akár valós pénzben. Megállapítható, hogy a tulajdonjog dolgokra megalkotott szabályai kiválóan alkalmasak, arra hogy a virtuális dolgokkal kapcsolatban felmerülő kérdéseket is rendezzék.

Az egyetlen probléma, hogy a virtuális világokban általában nem egyetlen ország játékosai, hanem nemzetközi közösségek játszanak. Ezek alapján amennyi játékos, annyi különböző ország tulajdonjogi szabályai jöhetnek számításba, ami nagyon szövevényessé teheti éppen ezért a virtuális javak tranzakcióival kapcsolatban felmerülő egyes jogi problémákat. Az ideális természetesen az lenne, ha létezne egy egységes nemzetközi szabályozás a témát illetően, de ez, tekintve a probléma újszerűségét, minden bizonnyal nem a közeli jövőben fog valósággá válni.

Véleményem szerint a varázskardot, „fizikailag” létező dolognak kell tekinteni, egyfajta fogyasztási cikknek, melyen tulajdonjog szerezhető, és amivel a tulajdonosa rendelkezési jogai folytán azt tehet, „amit csak akar”.

6. Epiógus

STEPHEN HAWKING, világhírű fizikus híres könyvét, *Az idő rövid története*t egy anekdotával kezdi. A történet szerint egyszer egy híres csillagász előadást tartott a város planetáriumában a Naprendszeréről. Érzékletesen magyarázta, hogyan kering a Föld és a többi bolygó a Nap körül, mikor az előadó legutolsó sorából egy idős hölgy félbeszakította, mondván, ő jobban tudja. „Mit fecseg itt összevissza nekünk ilyen sületlenségeket? Mindenki tudja, hogy a Föld valójában lapos és egy óriási teknősbéka hátán nyugszik!”, szölt a néni. A csillagász ekkor fölényesen elmosolyodott és visszakérdezett: „No, és mi tartja akkor a teknősbékát?” Az idős hölgy így válaszolt: „Egyszerű: egy másik teknősbéka, azt megint egy másik és így tovább.”⁵³

A történet azt a lényegi problémát ragadja meg, amivel akkor szembesülünk, ha valamilyen jelenséget nem tudunk hol elhelyezni az eddigi ismereteink alapján, majd nekiállunk fikciókat, magyarázatokat gyártani, amivel magának a jelenségnek mondunk ellent. Sokszor én is így éreztem magam ennek a tanulmánynak az elkészítése közben. Vajon lehet-e új világnak tekinteni a számítógépi programok által teremtetett virtuális valóságokat, melyekre rá lehet erőszakolni a jogot, vagy hagyni kell őket békén, és egyszerűen úgy kell tekinteni rájuk, mint aminek tervezték őket: játéknak. Vajon minden áron be kell hurcolni a valódi világból a jogi megoldásokat az alternatív valóságokba, vagy hagyni kéne őket tisztá, érintetlen területeknek? Nem egyéb-e a virtuális tulajdonjog egyfajta szociális fikciónál?

A válasz egyszerű, ami alapján kiderül, hogy mégis van létjogosultsága a virtuális jogoknak. Maga a tulajdonjog sem egyéb egy szociális fikciónál. Ez a fikció mégis alkalmas arra, hogy immár évezredek óta meghatározza az emberi magatartásokat. Az emberi magatartás pedig a virtuális környezet-

ben is emberi magatartás marad, hiszen mi vagyunk azok, akik lenyomjuk a billentyűket és életet lehelünk digitális képmásunkba. Az emberi találékony-ság pedig határtalan. Alig egy évtized alatt rájött, hogyan lehet a valóságban nem létező tárgyakat átkonvertálni igenis létező pénzzé, sőt még arra is, hogyan lehet meghamisítani a virtuális valóságot és erre üzleti vállalkozást alapítani. Innentől pedig egyenes út vezetett a mesevilágokkal való visszaélésekhez, melyeket valahogyan kontrollálnunk kell.

A huszadik századra tagadhatatlanul megvalósult MacLEOD angol közgazdász, egy évszázaddal korábbi, akkor még abszurdnak tűnő kijelentése: „*Ha azt kérdeznék tőlem, vajon melyik felfedezés befolyásolta leginkább az emberi faj rendelkezésére álló gazdaságot, a következőképpen felelnék: az a felfedezés, miszerint az adósság eladható áru lett.*” Nos, lássuk be, MacLEOD-nak igaza volt. Az engedményezések, faktoringügyletek során az adósság valóban értéket képvisel a mai világban.

A huszonegyedik századra azonban ez a bölcs kijelentés is meghaladottá vált. Vajon mi lesz az, ami alapvetően meg fogja határozni századunk gazdasági fejlődését? Mint láttuk, a virtuális valóságokban nem az adósság, hanem fizikailag egyáltalán nem létező tárgyak, a valós tárgyak alternatívájára is eladható árukká váltak. Századunk hajnalán léteznek olyan számítógép felhasználók, akiknek abból származik jövedelmük egy része, hogy fantáziavilágok fizikailag nem létező termékeit árulják igazi pénzért.

Ahol manapság ez a fejlődés tart, még csak a kezdet. Az *Ultima Online*, a játéktörténelem első virtuális valósága 1997-ben kezdte pályafutását, az azóta eltelt pár év alatt, pedig kijött a *World of Warcraft* a 11 millió előfizetőjével és a *Second Life* a majdnem 16 millió felhasználójával. Hová tart ez a fejlődés? Vajon a technológia előretörésével tényleg számolnunk kell majd a virtuális gazdaságok egyre növekvő erejével? Fogós kérdés.

Jegyzetek

- * A tanulmány a XXX. Országos Tudományos Diákköri Konferencia Állam- Jogtudományi Szekciója Jogi Informatika Tagozatában 2. helyezést ért, továbbá a Közigazgatási és Igazságügyi Minisztérium különdíjával jutalmazott dolgozat rövidített változata. A dolgozat konzulense dr. Polyák Gábor.
- ¹ Castronova, Edward: Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier (December 2001). CESifo Working Paper Series No. 618. <http://ssrn.com/abstract=294828> [2011.06.03]
 - ² Az Everquest egy háromdimenziós fantasy alapú MMORPG, melyet 1999. március 16-án jelentette meg a Verant Interactive. (<http://everquest2.com/>)
 - ³ Castronova, Edward: On Virtual Economies <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> [2011.06.03.]
 - ⁴ alters, G. Lawrence: MMORPG LAW – The Wild West or a New World Order? <http://www.gamecensorship.com/mmorpglaw.html> [2011.01.04.]
 - ⁵ <http://www.wisegEEK.com/what-is-a-MMORPG.htm> [2010.10.04.]
 - ⁶ Az *Ultima Online* egy grafikus alapú MMORPG, mely 1997. szeptember 25-én jelent meg az Origin Systems kiadásában. A műfaj fejlődésének szempontjából alapműnek tekinthető, szervei a mai napig futnak. (<http://www.uoherald.com/>)
 - ⁷ <http://www.wisegEEK.com/what-is-a-MMORPG.htm> [2010.10.04.]
 - ⁸ <http://mmorpgame.hu/cikkek/34-mmorpg/48-mmorpg-toertene.html> [2010.10.15.]
 - ⁹ http://library.thinkquest.org/07aug/01356/_fuggo.html [2010.11.03.]
 - ¹⁰ Loewald, Tonio: World of Warcraft. MMORPG Suckage. And Other Stories <http://tonioloewald.blogspot.com/2005/02/world-of-warcraft.html> [2011.05.22.]
 - ¹¹ Privantu, Radu: Tips on developing an MMORPG economy <http://www.devmaster.net/articles/mmo-economy/part1.php> [2011.05.23.]
 - ¹² Shapiro, Robert: Fantasy Economics: Why Economist Are Obsessed with Online Role-Playing Games <http://www.slate.com/id/2078053> [2011.05.31]
 - ¹³ Castronova, Edward: Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier (December 2001). CESifo Working Paper Series No. 618. <http://ssrn.com/abstract=294828> [2011.06.03]
 - ¹⁴ Lee, James: Wage Slaves <http://www.1up.com/do/feature?cld=3141815> [2011.05.23.]
 - ¹⁵ Az IRS (Internal Revenue Service) az USA szövetségi adóhatósága
 - ¹⁶ Dibbell, Julian: Play Money <http://www.juliandibbell.com/playmoney> [2011.05.24.]
 - ¹⁷ A *Second Life* egy önálló virtuális világ, mely 2003 júniusától játszható az Interneten keresztül. Fejlesztő: Linden Lab. (<http://secondlife.com/>)
 - ¹⁸ Az Entropia Universe egy 2003. január 30-tól elérhető sci-fi MMORPG, melyet a svéd MindArk fejleszt. Különlegessége, hogy a játékosok valós valutáért virtuális pénz vehetnek, mellyel a virtuális valóságban gazdálkodhatnak, majd az így szerzett nyereséget meghatározott arányban visszaválthatják valós pénzre. (<http://www.entropiauniverse.com/>)
 - ¹⁹ Milassin, László: A világháló és az EU szerzői joga. Az Európai Közösségek Hivatalos Kiadványainak Hivatala, Luxembourg, 2006. p. 55.
 - ²⁰ Sztj. 4. § (1)
 - ²¹ Sztj. 9. § (1)
 - ²² Sztj. 5. § (1)
 - ²³ A videojáték-motor (vagy grafikus motor) egy úgynevezett belső mag egy video-játékban, vagy más interaktív programban, ami valós idejű grafikával rendelkezik. Ez a motor adja az alapul szolgáló technológiát, így megkönnyíti a fejlesztést és gyakran ennek segítségével lehet futtatni a programot többfajta platformon is. (<http://hu.wikipedia.org/wiki/Videojáték-motor>)
 - ²⁴ Az 1993. évi 545. BH
 - ²⁵ Sztj. 42. § (1)
 - ²⁶ Newitz, Annalee: Veszélyes használati feltételek: útmutató a végfelhasználói engedélyekhez <http://www.szsi.hu/kozlemenyek/sajto/2005/10/20/eula/index.html> [2011.05.23.]
 - ²⁷ A *World of Warcraft* (röviden WoW) a Blizzard Entertainment 2004-ben megjelent MMORPG-je. A játékosok csak rendszeres havidíj ellenében tudnak hozzáférni a világhoz. A *World of Warcraft* jelenleg több mint 11 millió előfizetővel rendelkezik (2011). (<http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>)
 - ²⁸ <http://www.mmoglider.com/> [2011.06.03.]
 - ²⁹ http://virtuallyblind.com/files/mdy/blizzard_msj_exhibit_7.pdf [2010.11.27.]
 - ³⁰ Az ítélet: <http://virtuallyblind.com/2008/03/23/mdy-blizzard-motions/> [2010.11.27.]
 - ³¹ Sztj. 42. § (1)
 - ³² <http://hu.wikipedia.org/wiki/Emulátor> [2010.09.26.]
 - ³³ Az emulátorprogram honlapja: <http://getmangos.com>
 - ³⁴ Ilyen törzsrevert készítő leírás található az alábbi címen is: <http://jese-wow.mindenkilapja.hu/html/18307771/render/szerver-keszites> [2011.06.03.]
 - ³⁵ Sztj. 1. § (2) bekezdés c) pont
 - ³⁶ Sztj. 4. § (2)
 - ³⁷ A *The Sims Online*, a nagysikerű *The Sims* játéksorozat kizárólag Interneten keresztül játszható része volt, melynek 2002 és 2008 között működtek a szervei. Kiadó: Electronic Arts.
 - ³⁸ A *The Sims Online* hivatalos pénzneme.
 - ³⁹ Lastowka, Greg – Hunter, Dan: The Laws of the Virtual Worlds. California Law Review, Forthcoming. <http://ssrn.com/abstract=402860> [2011.06.03.]
 - ⁴⁰ 2010. december 6-tól elérhető lesz a 85-ös szint is.
 - ⁴¹ Schwarz, Andrew D. – Bullis, Robert: Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons from Online Games. Intellectual Property Law Bulletin, 2005. <http://ssrn.com/abstract=927475> [2011.06.03.]

- ⁴² Everquest II EULA: http://help.station.sony.com/cgi-bin/soe.cfg/php/enduser/std_adp.php?p_faqid=12248 [2010.10.01.]
- ⁴³ Fairfield, Joshua: Virtual Property. Boston University Law Review, Vol. 85, page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35. <http://ssrn.com/abstract=807966> [2011.06.03.]
- ⁴⁴ „Sok játékos utálja a virtuális világokon belüli üzleti tevékenységet. A legtöbben szórakozásnak tekintik a játékot, és ha valaki megpróbálja azt üzletté tenni, ezt gondolják: „Dolgozom a munkahelyemen egész nap, és most még ezt a kevés szórakozást is elveszik tőlem, azok akik a kedvenc számítógépes játékomban megveszik maguknak igazi pénzen a sikert.” Prof. Richard Bartle, mesterséges intelligencia és virtuális világ kutató.
- ⁴⁵ Schwarz, Andrew D. – Bullis, Robert: Rivalrous Consumption and the Boundaries of Copyright Law: Intellectual Property Lessons from Online Games. Intellectual Property Law Bulletin, 2005. <http://ssrn.com/abstract=927475> [2011.06.03.]
- ⁴⁶ Hasonló példa olvasható az alábbi tanulmányban: Fairfield, Joshua: The End of the (Virtual) World. West Virginia Law Review, Vol. 112, No. 1, p. 53, 2009; Washington & Lee Legal Studies Paper No. 2010-7. <http://ssrn.com/abstract=1611672> [2011.06.03.]
- ⁴⁷ Mennecke, Brian – Terando, William D. – Janvrin, Diane Joyce – Dilla, William N.: It's Just a Game, or is It? Real Money, Real Income, and Real Taxes in Virtual Worlds. <http://ssrn.com/abstract=1022064> [2011.06.03.]
- ⁴⁸ Boonk, Martine–Lodder, Arno R.: Virtual Worlds: Yet Another Challenge to Intellectual Property Law. Global IP Summit Magazine, 2007. <http://ssrn.com/abstract=1079970> [2011.06.03.]
- ⁴⁹ Fairfield, Joshua: Virtual Property. Boston University Law Review, Vol. 85, page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35. <http://ssrn.com/abstract=807966> [2011.06.03.]
- ⁵⁰ Ptk. 94. § (1)
- ⁵¹ Ptk. Kommentár 185. oldal
- ⁵² Ptk. 112. § (1)
- ⁵³ Stephen Hawking: Az idő rövid története, 11. oldal

HAJDÚ DÓRA

A fájlcsere elleni küzdelem egy lehetséges útja – Három a francia igazság?

Az információ-technológiai vívmányok 20. század második felétől felgyorsuló fejlődésének köszönhetően a szerzői jogok megsértésének újabbnál-újabb formái alakultak ki. Az internetről megszámlálhatatlanul áradnak a felhasználók felé a szerzői művek, amelyeknek védelmét a megváltozott körülmények között is biztosítani kell. Ezért a jogalkotónak reagálnia kell az olyan változásokra, amelyet például a fájlcsere elleni megjelenése és elterjedése indukált.

Jelen tanulmány célja nem a fájlcsere elleni küzdelem bemutatása,¹ hanem a jelenségre adható lehetséges reakciók egyik típusának elemzése négy európai példán keresztül. A legalaposabb elemzést az úttörőnek számító francia megoldás kapja, hiszen ez volt az első nyugati minta.² A francián kívül az angol, ír és belga példát kívánom bemutatni. A választás nem *ad hoc* jellegű: hasonló gazdasági-társadalmi környezetben, *common law* és kontinentális jogrendszerbe tartozó példákra van szó, amelyek kitűnően szemléltetik az egy témára adható válasz-variációk sokszínűségét.

A tanulmány a XXX. Jubileumi Országos Tudományos Diákköri Konferenciára készült azonos című dolgozat rövidített, szerkesztett változata. A jelen tanulmány a dolgozat kéziratának 2010. október 4-ei lezárásakor rendelkezésre álló információk alapján fennálló állapotot tükrözi. Épp ezért a közeljövőben egy, az azóta bekövetkezett változásokat, aktualitásokat bemutató újabb tanulmány elkészítése is indokolt lesz.

1. Franciaország³

A francia HADOPI-törvények megalkotása nem előzmény nélküli. Már korábban is létezett olyan szabálysértési tényállás, amely a szerzői jogok megsértését általános jelleggel szabályozta.⁴ A 2006-ban elfogadott DADVSI-törvény⁵ egyéb tényállásokat is bevezetett.⁶ A tényállások célja a szerzői

jogok védelmének generális biztosítása volt. A Parlament már ekkor egy három csapás elvén alapuló rendszert próbált meg bevezetni, ez azonban nem jutott túl az Alkotmánytanács szűrőjén.⁷ Mivel a törvény nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, 2007 szeptemberében a kulturális és kommunikációs miniszter egy bizottságot bízott meg az új megoldásra vonatkozó javaslat kidolgozásával.⁸ A munka eredményeként közzétett jelentés, amit a bizottság elnöke után Olivennes-megállapodásnak neveznek, a kulturális élet valamennyi szegmensének képviselői, valamint az internetszolgáltatók (internet service provider – ISP) közreműködésével készült.

A jelentés alapján elkészült törvényjavaslat parlamenti vitái 2009 márciusában kezdődtek meg. A jogalkotó célja a már létező büntetőjogi felelősség mellé egy enyhébb szankció bevezetése volt, aminek főleg a nevelő, preventív jellegét szerették volna hangsúlyozni a lépcsőzetes eljárás bevezetésével. A törvényjavaslat további céljaként a legális tartalmak növelését határozták meg. A célkitűzések megvalósítására egy külön hatóság felállítását tervezték.

A hosszára nyúlt előkészítő munka és parlamenti vita meghozta a gyümölcsét: 2009 májusában a képviselők elfogadták a törvényt. A folyamat lezárásaként már csak a törvény köztársasági elnök általi aláírása és kihirdetése váratott magára, amely azonban az Alkotmánytanács döntése miatt meghiúsult. Képviselők egy csoportjának indítványára az Alkotmánytanács ugyanis alkotmányellenesnek találta a javaslat szívében jelentő, a „*riposte graduée*” elvét bevezető rendelkezéseket.⁹

A kormány viszont ragaszkodott az elképzeléseihez, így még 2009 nyarán a Parlament elé terjesztette az Alkotmánytanács döntésének megfelelően átszabott új törvényjavaslatot. A képviselők egy része ezt is megtámadta – a rendszer lényegét tekintve immár sikertelenül.¹⁰

Ezzel viszont még mindig nem zárult le a fájlcsere elleni küzdelem szabályozásának egyre csak duzzadó folyamata, mivel a törvény alkalmazásához nélkülözhetetlen volt a végrehajtási rendeleteinek megalkotása.¹¹

A szerző az SZTE ÁJTK hallgatója.

1.1. Az első HADOPI-törvény²

A törvény egy jogi személyiséggel rendelkező független hatóságot¹³ hozott létre.¹⁴ A hatóságra három feladat ellátását bízta a jogalkotó:¹⁵

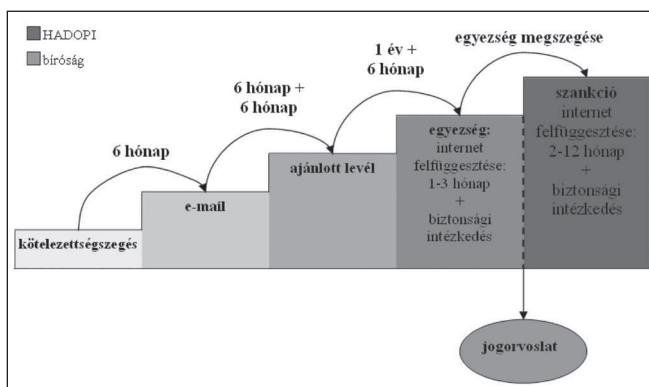
1. A legális kínálat fejlődésének elősegítése és a szerzői és szomszédos jogok által védett művek legális vagy illegális felhasználásának felügyelete az on-line kapcsolat biztosítására szolgáló elektronikus hálózatokon (vagyis az interneten).

2. E művek védelme a fent említett hálózatokon elkövetett jogsértésekkel szemben.

3. Szabályozási és felügyeleti feladatok ellátása a védett művek azonosításának és védelmének technikai jellegű kérdéseit illetően.

Megállapítható, hogy a hatóság központi feladata a védelmi funkció ellátása,¹⁶ mivel szabályozási és felügyeleti funkciója már a DADVSI-törvény által korábban létrehozott hatóságnak is volt. Ennek a funkciónak a bevezetése jelenti az egész eljárás elvi alapját.

A bevezetni kívánt rendszer központi eleme az internet-hozzáférés jogosultját, azaz az előfizetőt terhelő kötelezettség. Ez abban áll, hogy az előfizetőnek felügyelnie kell az internet használatát, hogy az ne valósítsa meg a szerzői jog vagy szomszédos jogok által védett művek többszörözését, nyilvános előadását, nyilvánosság számára hozzáférhetővé tételét, vagy nyilvánossághoz közvetítését.¹⁷ Amennyiben a kötelezettség teljesítésének az előfizető nem tesz eleget, a három lépcsőből álló szankcionáló mechanizmus mozgásba lendül, amelyet vázlatosan az 1. ábra szemléltet:



1. ábra: A francia rendszer működése az első törvény szerint

A törvénytervezet szerint az eljárás megindítására meghatározott személyi kör jogosult – így többek között a jogvédő szervezetek, illetve az ügyész, a szerzők és jogutódai közvetlenül azonban nem – hat hónappal nem régebben elkövetett jogsértés esetén,¹⁸ amely határidő minden lépcsőnél újrakezdődik. A tervek szerint az előfizető azonosítása az IP-címe alapján történik.

A hatóság első lépcsőként az előfizető ISP-jén keresztül elektronikus úton felhívja őt a kötelezettségének teljesítésére, és egyben felhívja a figyelmét az ismételt mulasztás esetén alkalmazandó szankciókra.¹⁹

Amennyiben az első értesítés elküldésétől számított hat hónapon belül a kötelezettségzegés megismétlődik, a hatóság ugyanilyen tartalmi elemekkel ismét e-mailben értesítheti az előfizetőt a jogsértésről, de dönthet úgy is, hogy ajánlott levelet küld neki.²⁰ Ez jelenti a második lépcsőfokot.

Az értesítéseknek mindkét esetben tartalmazniuk kell a mulasztást megvalósító cselekmények pontos időpontját, viszont nem tartalmaznak adatot a jogsértéssel érintett műről.²¹ Ez a rendelkezés a parlamenti viták során az internet-felhasználók magánéletéhez fűződő jogainak védelme érdekében került a törvényszövegbe. Az internet-felhasználó észrevétellel élhet az értesítésekkel szemben,²² azok megalapozottságát viszont csak a szankciót megállapító döntés ellen benyújtott jogorvoslatban vitathatja.²³

Harmadik lépcsőben, amennyiben megállapítást nyer, hogy az internet-előfizető az ajánlott levél megérkezésétől számított egy éven belül ismétlenül megszegte az internet-hozzáférés felügyeletére vonatkozó kötelezettségét, a hatóság kontradiktórus eljárás keretében, a kötelezettségzegés súlyától függően, az alábbi szankciók valamelyikével sújthatja az előfizetőt:²⁴

- Az internet-szolgáltatás felfüggesztése két hónaptól egy évig terjedő időtartamra, amely időszak alatt más ISP-nél sem köthet szerződést a felhasználó. Ennek biztosítására az előfizető felkerül a hatóságnál vezetett „feketelistára”, amelyet az ISP-k ellenőriznek az új előfizetések megkötése

előtt.²⁵ A törvény azt is rögzíti, hogy abban az esetben, ha az internet-előfizetés össze van kapcsolva egyéb (telefon, televízió) előfizetésekkel (ún. *triple play* előfizetés), a hozzáférés felfüggesztése ez utóbbi szolgáltatásokat nem érinti.²⁶ Ha az ISP meghatározott határidőn belül nem függeszti fel az internet-hozzáférést, vagy nem ellenőrzi a hatósági listát új előfizetés megkötése előtt, 5000 € összegig terjedő pénzbírsággal sújtható.²⁷

- Meghatározott biztonsági eszközök telepítésére kötelezés, amely megakadályozza a kötelezettségzegés ismételt elkövetésének lehetőségét.

A döntés ellen – annak kézhezvételétől számított harminc napon belül – a rendes bíróságok előtt jogorvoslatnak van helye.²⁸

Érdekes, hogy ha az előfizető még a szankciót megállapító eljárás megindítása előtt kötelezettséget vállal arra, hogy a jogsértést megszünteti, illetve annak újbóli elkövetését megelőzi, a hatóság egyezsége köthet vele. Ebben az esetben a szankció mértéke csökken: az előfizetést a fenti feltételekkel egytől három hónapig terjedő időtartamra lehet csak felfüggeszteni, vagy az előfizetőt biztonsági eszközök telepítésére lehet kötelezni.²⁹ Az egyezség megszegése esetén a hatóság már az eredeti szankcióval sújthatja az előfizetőt.³⁰

A törvény három esetkörre leszűkítve biztosít az előfizető számára kimentési lehetőséget. Ez azt jelenti, hogy az előfizető nem sújtható szankcióval, amennyiben bizonyítani tudja, hogy telepítette a meghatározott biztonsági eszközök valamelyikét, vagy azt, hogy a jogsértést az előfizető internet-hozzáférést családul használó személy követte el. A harmadik lehetőség annak bizonyítása, hogy a jogsértés *vis maior* (pl.: hackerek általános támadása egy hálózat ellen, az előfizető ellen alkalmazott pszichikai vagy fizikai kényszer)³¹ miatt következett be.³²

A törvény rendelkezik arról is, hogy a fent meghatározott kötelezettség megsértése nem irányulhat az érintett büntetőjogi felelősségre vonására.³³ Ezzel biztosította a jogalkotó a kétfajta – büntetőjogi és közigazgatási jogi – felelősségre vonás egymás mellett létezését.

A törvénytervezetért kritikák szerint egyrészt alkotmányjogi aggályokat vethet fel egy ilyen rendszer létrehozása, másrészt a javaslat felelősségtani szempontból sem volt kellően tisztázott.

A legfontosabb alkotmányjogi aggályokat a képviselők Alkotmánytanács-hoz benyújtott javaslata alapján az alábbiak szerint lehet vázlatosan összefoglalni:³⁴

- alkotmányellenes, hogy a jogkövetkezmények minden esetben az előfizetőt terhelik, ugyanis előfordulhat, hogy a jogsértést elkövető személy nem azonos az előfizetővel (például annak kiskorú gyermeke),
- a kimentési körülmények nehéz bizonyíthatósága miatt tulajdonképpen a „bűnösség védelme” került bevezetésre az ártatlanság védelmének terhére,
- közigazgatási hatóság nem rendelkezhetne ennyire széles hatáskörrel, továbbá nem megfelelően biztosított a jogorvoslatához való jog sem.

Az Alkotmánytanács döntése³⁵ a HADOPI-t megfosztotta szankciókiszabási hatáskörétől, viszont a hatóság által végzett adatkezelést az Alkotmánytanács jogszerűnek minősítette. Ez azt jelenti, hogy az Alkotmánytanács döntése a törvény további rendelkezéseit – így az előfizetőt terhelő kötelezettséget, a hatóság első és második lépcsőként meghatározott figyelmeztetési hatáskörét – nem érintette, így azokat a köztársasági elnök kihirdette.³⁶

Az Alkotmánytanács leszögezte az ártatlanság védelmének alkotmányos erejét, de meghatározott feltételek fennállta esetén egy korábbi döntésében³⁷ már nyitva hagyta annak lehetőségét, hogy a jogalkotó a bűnösség védelmét állítsa fel. Az ehhez szükséges szigorú feltételek a következők: „a védelem nem lehet megdönthetetlen, a védelem jogait tiszteletben kell tartani, és a tényállásból ésszerűen a felelősség fennállására lehessen következtetni.”³⁸ Az Alkotmánytanács ezt a feltételrendszert egyes közlekedési kihágások esetében állította fel, amelyekért a tulajdonos objektív felelőssége áll fenn, kivéve, ha bizonyítja bizonyos kimentési körülmények fennállását.³⁹ A HADOPI-törvény védelmezői éppen ezért szívesen vontak párhuzamot a két eset között. Az Alkotmánytanács érvelése szerint azonban jelen esetben az előfizetőnek azt kellett volna bizonyítania, hogy a jogsértés azért következett be, mert egy harmadik személy családul használta az ő internet-hozzáférést. Ennek az előfizető tudomására jutása és bizonyítása viszont technikailag igen nehéz, „nehezebb (...) mint a gépjármű tulajdonosának tudni azt, hogy a járművet ellopták.”⁴⁰ Éppen ezért az így felállított bűnösségi védelem megdönthetetlennek tekintendő, vagyis nem felel meg a hármas feltételrendszernek.⁴¹

Mindezek ellenére a döntés egyik leginkább idézett megállapításává vált,

hogy az Alkotmánytanács a véleménynyilvánítás szabadságát kiterjesztette az internethez való hozzáférés jogára⁴² így biztosítva neki alapjogi védelmet.⁴³

A jogalkotó a törvény által bevezetni kívánt új felelősségi formát egy korábban még nem létező, forradalmian új módszerrel teremtette meg. A törvényszöveg egyik legszembeütőbb hiányossága, hogy nem foglalt állást a tekintetben, hogy az előfizetői terhelő kötelezettség megszegése polgári jogi, vagy inkább büntetőjogi felelősséget eredményez.

A büntetőjogi felelősség mellett szól, hogy maga az internet-hozzáférés felfüggesztése represszív jellegű, ami a büntetőjog sajátja, s ily módon büntetésnek tekinthető. E mellett pedig az újabb előfizetés tilalma intézkedésként értékelhető.⁴⁴ Ezzel a megközelítéssel az a probléma, hogy a büntetést nem a bíróság, hanem egy közigazgatási hatóság szabja ki. Másrészt pedig amennyiben az előfizető azonos a vétséget elkövető személlyel, lényegében ugyanazon cselekmény miatt két eljárás is indulhat ellene: egy a bíróság előtt, egy pedig a HADOPI előtt, ami sérti a *ne bis in idem* elvét.

Véleményem szerint helytelennek tekinthető az az általános elfogadott érvelés,⁴⁵ mely szerint ebben az esetben lényegében más személy cselekménye alapozza meg az előfizető felelősségére vonását. Az előfizetőt ugyanis nem a vétségi tényállásba beleillő fájlcsere elkövetése miatt vonják felelősségre. A felelősségre vonás jogalapja az előfizető számára előírt kötelezettség, amely őt az internet-kapcsolatának szerzői jogot nem sértő használatának felügyeletére kötelezi.⁴⁶

Ezek a rendelkezések rendszertanilag nem a CPI büntetőjogi rendelkezéseket tárgyaló részében lettek elhelyezve, amiből arra lehet következtetni, hogy nem büntetőjogi felelősséget megalapozó tényállást kívánt létrehozni a jogalkotó. Erre utal az az idézett törvényhely⁴⁷ is, amely kizárja, hogy az előfizetővel szemben a kötelezettségzegés miatt büntetőeljárás induljon.

A rendelkezés így felfogható speciális polgári jogi felelősségi alakzatként,⁴⁸ ami eltér az általános felelősségtől a taxatív meghatározott kimentési okok miatt.

Az internetező kötelezettségét ez az elmélet kifejezetten polgári jogi kötelezettségként fogja fel. Speciális jellegét az is mutatja, hogy nem érvényesül a polgári jogi szankciók vagyoni viszonyokat helyreállító jellege, nincs kártérítés fizetési kötelezettség. „Arról van szó, hogy az internet felfüggesztésével a kár okára hatunk, megszüntetve ezzel a jogellenes helyzetet”,⁴⁹ ami indirekt módon reparációt is eredményez. Ez az elmélet biztosítja annak a lehetőségét, hogy az előfizető más cselekménye miatt legyen felelősségre vonva. A francia polgári jog is ismeri ugyanis a mögöttes felelősséget, például külön szabályok vonatkoznak a szülők gyermekük károkozása miatt fennálló felelősségére.

A polgári jogi felelősség tehát inkább megfelelt a jogalkotó szándékának, a törvénytervezet rendszertani és szó szerinti értelmezésének. Az Alkotmánytanács azonban büntetesként fogta fel az internet-hozzáférés felfüggesztését, az eljárást az ártatlanság vélelmével összefüggésben elemezte,⁵⁰ amivel egyértelműen a büntetőjogi felelősség felé elmozdulásra kényszerítette a jogalkotót.

1.2. A második HADOPI-törvény

A második törvény már a nevében is változást hoz az elsőhöz képest, mivel egyértelműen a szerzői művek *büntetőjogi* védelméről szól. Ezzel új megvilágításba helyezi a „*riposte graduée*” elvét, és az Alkotmánytanács döntésének értelmében egy új büntetőjogi tényállást hoz létre.

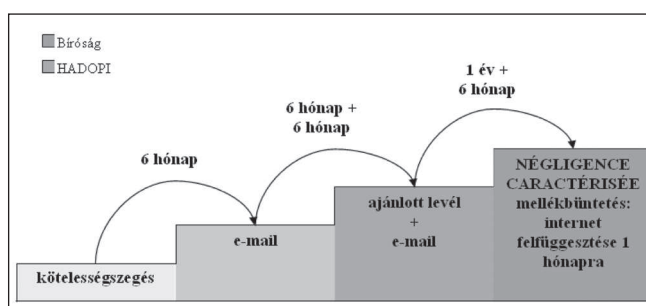
Egyrészt a már többször említett vétségi tényállásokat kiegészítették azal, hogy amennyiben interneten követik el őket, akkor mellékbüntetésként kiszabható az internet-szolgáltatás felfüggesztése maximum egy éves időtartamra, amely időtartam alatt más ISP-nél sem lehet előfizetni.⁵¹ Amennyiben az ISP nem tesz eleget a felfüggesztésnek, maximum 5000 € összegű büntetéssel sújtható.⁵²

Másrészt bevezették a francia jogrendszerben egészen idáig nem létező, szabálysértési tényállásként értékelhető *négligence caractérisée* fogalmát. Ennek megállapítása esetén mellékbüntetésként kiszabható az internet-hozzáférés felfüggesztése legfeljebb egy havi időtartamra,⁵³ az erre az időtartamra járó előfizetési díj teljesítésének kötelezettsége mellett. Azt azonban, hogy mit értenek pontosan a *négligence caractérisée* fogalmán, a tör-

vény nem tartalmazza. A kihágási tényállást rendeletben határozták meg⁵⁴ az alábbiak szerint: az előfizető jogszerű ok nélkül az internet-hozzáférést nem teszi biztonságossá, vagy ezeknek az eszközöknek a telepítésekor nem gondosan járt el. Ehhez két (konjunktív) feltételnek is meg kell valósulnia: az előfizetőt az internet-hozzáférés felügyeletét előíró kötelezettségének megszegése miatt a hatóság figyelmeztette, és a figyelmeztetést követő egy évben az internet-hozzáférést ismételtén így használták.⁵⁵

A bíróság előtt csak akkor indulhat meg az eljárás, ha a HADOPI második értesítésétől számított egy éven belül követik el a szabálysértést.⁵⁶ A hatóságnak ugyanis megmaradt az a hatásköre, hogy az internet felügyeletére vonatkozó kötelezettség megszegése esetén két ízben értesítse az előfizetőt. Így megvalósul a jogalkotók által kitűzött cél, nevezetesen azoknak az előfizetőknek a szankcionálása, akik hagyják, hogy más a szerzői jogot sértő módon használja az internet-kapcsolatukat.⁵⁷

Ha tehát pusztán az eljáró hatóságok szempontjából közelítjük meg a módosított rendszert, akkor azt láthatjuk, hogy az első két lépcsőben a HADOPI jár el, az utolsó lépcsőfok, a tényleges büntetés kiszabása viszont – az Alkotmánytanács döntésének megfelelően – átkerült a bíróság hatáskörébe. Megállapítható továbbá az is, hogy a bíróság előtt az eljárás jogalapja már nem a kötelezettség megszegése, hanem a szabálysértési tényállás elkövetése. Az eljárás módosított menetét a 2. ábra mutatja be.



2. ábra: Az eljárás menete a második törvény szerint

Egyes képviselők a második törvény rendelkezéseit is megtámadták az Alkotmánytanács előtt.⁵⁸ Álláspontjuk szerint mivel az internet-hozzáférés a véleménynyilvánítás szabadsága keretében alapjogi védelemben részesül, korlátozása csak szigorú feltételekkel lehetséges. Másfelől pedig nem felel meg az államhatalmi ágak szétválasztásának, hogy a törvény értelmében a HADOPI részt vesz a bíróság döntésének végrehajtásában.

A *négligence caractérisée* kapcsán kifejtik, hogy a fogalom nem egyértelmű, ezért nem felel meg a bűncselekmények meghatározásával szemben támasztott követelményeknek. A meghatározott mellékbüntetés a jogsértés súlyához képest aránytalan, főleg, ha figyelembe vesszük az internet-hozzáférés alapjogi jellegét. Ismételtén hi-

vatkoznak az ártatlanság vélelmének és az ehhez kapcsolódó egyéb büntetőjogi alapelveknek a megsértésére. Ellentmondásos, hogy a képviselők éppen azon kimentési körülmény hiányára – nevezetesen annak bizonyítására, hogy más követte el a jogsértést – hivatkoznak, amit az eredeti törvényben kifogásoltak nehéz bizonyíthatósága miatt.

Az Alkotmánytanács szerint⁵⁹ a bíró mérlegelési jogkörébe tartozik annak eldöntése, hogy kiszabja-e ezt a mellékbüntetést, így ez nem ütközik az Alkotmány rendelkezéseibe. A testület azt is megállapította, hogy semmilyen alkotmányos elvet nem sért az, ha egy közigazgatási hatóság részt vesz a bírósági ítélet végrehajtásában. Ezen kívül kifejtette, hogy a tényállást a későbbiekben meghatározó rendelet vizsgálata nem tartozik a hatáskörébe.⁶⁰

Mivel az Alkotmánytanács zöld utat adott a „*riposte graduée*” rendszerének bevezetésére, a hatóság tagjait 2010 januárjában kinevezték. A HADOPI tényleges működésének megkezdésére azonban még hónapokat kellett várni.

1.3. A Franciaországban bevezetett rendszer elemzése

Az új tényállás és a már létező tényállások kapcsolatának elemzéséhez kiindulópontként meg kell jegyezni, hogy az új rendelkezések a vétség tényállási elemeiben változást nem hoztak, ezeket a módosítás csak a mellék-

büntetésként kiszabható internet-hozzáférés felfüggesztésének bevezetésében érintette. Ezeknek a bűncselekményeknek az elkövetője bárki lehet, de a mellékbüntetés csak előfizetővel szemben alkalmazható, vagyis az elkövetőnek egyben előfizetőnek is kell lennie, ha vele szemben a bíróság a mellékbüntetést kívánja kiszabni.⁶¹

A *négligence caractérisée* tényállása a vétségi tényállás mellett, azzal párhuzamosan létezik, 1500 € összegű büntetési tételével az átlagos internetezők enyhébb felelősségre vonását teszi lehetővé.⁶² A rendeletben meghatározott tényállás elemzése alapján megállapítható, hogy hatálya azokra az előfizetőkre terjed ki, akik hagyják, hogy más az ő internet-kapcsolatukat felhasználva vétséget kövessen el. Másrészt az új tényállás bevezetése miatt az eljárás két szakaszának más a jogalapja: míg a hatóság a kötelezettség megszegése miatt indítja meg az eljárást, addig a bíróság már egy bűncselekmény elkövetése miatt jár el.

Nem egyértelmű, hogy mit jelent a tényállásban megfogalmazott jogszerű ok. A nyelvtani értelmezésből a *contrario* az következik, hogy ha valaki ilyen jogszerű ok fennállását tudja bizonyítani, akkor mentesülhet a büntetőjogi felelősségre vonás alól. Ezen okok meghatározására azonban a rendelet nem tér ki.

Kérdéses a vétségi és szabálysértési tényállások kapcsolata, főleg abban az esetben, ha mindkettőnek ugyanaz az elkövetője, másképp megfogalmazva: meg lehet állapítani a két bűncselekmény halmazátat?⁶³

A törvény személyi hatálya az internet-előfizetőkre terjed ki. A korábban kifejtettek szerint a büntetőjogi felelősségre vonás szempontjából irreleváns az a gyakran hangoztatott érv, mely szerint a kiskorú gyermek fájlcsere miatt a szülőt büntetik meg. Indirekt módon igaz ez az állítás, viszont ténylegesen a szülőt nem a fájlcsere miatt vonják felelősségre, hanem azért, mert nem tett eleget annak a kötelezettségének, mely számára előírja az internet nem jogszerű módon történő használatát.

A törvény tárgyi hatálya ennél cizelláltabb problémákat okoz. Kérdéses, hogy melyek azok a technológiák, amelyek esetében egyáltalán szó lehet arról, hogy a kötelezettségszegést be tudják bizonyítani. A szerzői jogokat egyéb technológiák használatával is meg lehet sérteni, ilyen például a szintén népszerű *streaming*.⁶⁴

A jogalkotó eredeti szándéka szerint a törvény minden interneten elkövetett szerzői jogi jogsértést szankcionál, nem található benne semmiféle utalás az alkalmazott technológiára. Ennek egyik legfőbb oka valószínűleg az, hogy elkerüljék a DADVSI-törvény fiaskóját. Az Alkotmánytanács a DADVSI-törvényt részben éppen amiatt találta jogellenesnek, mert az kimondottan csak a fájlcsere lére vonatkozott volna, ami így diszkriminációt eredményezett.⁶⁵

Elméletileg tehát minden olyan technológia használata – így a *streaming* is⁶⁶ –, amellyel megvalósítható a védett művek többszörözése, nyilvános előadása, nyilvánosság számára hozzáférhetővé tétele vagy nyilvánossághoz közvetítése, és ez az előfizető internet-kapcsolatán keresztül valósul meg annak megfelelő védelme hiányában, kimeríti a kötelezettségszegés tényállását. A bizonyítási nehézségek miatt azonban a törvény hatálya gyakorlatilag csak a P2P-re terjed ki.⁶⁷ A tárgyi hatály kizárólagosságát igazolja az is, hogy a törvény egyik végrehajtási rendeletében az alábbi kifejezés szerepel: „használt P2P protokoll.”⁶⁸

Nem véletlenül terjedt tehát el a köztudatban is, hogy a törvény a P2P fájlcsere lére vonatkozik, és sorra jelentek meg azok a cikkek, amelyek a megkerülésére, szabályainak kijátszására vonatkozó praktikákról szólnak. Ezek közül a legegyszerűbbnek a más technológiára (pl. a *streamingre*) való áttérés tűnik.

2. Nagy-Britannia

A francia minta után érdemes áttekinteni a brit verziót. Bár a három lépcsős rendszer itt is megtalálható, a brit megoldás alapvető eltérést mutat a franciához képest. Míg Franciaországban a bűncselekményi tényállás bevezetésével a jogpolitikai cél a fájlcsere lére visszaszorítása, a britek az egész eljárást a szerzői jogi jogosultak igényérvényesítésének megkönnyítése köré építették fel.

Nagy-Britanniában 2010 tavaszán fogadták el a fájlcsere lére visszaszorítását is célul kitűző Digital Economy Act 2010 nevű törvényt,⁶⁹ amely közvetlenül az ISP-k kötelezettségévé teszi az előfizetők értesítését, amennyiben arról értesülnek, hogy az előfizető szerzői jogot sértő módon használta az internet-hozzáférést. A rendelkezések hatálybalépéséhez és alkalmazásához azonban még hiányzik az Ofcom, a kommunikációs szektor szabályozását és versenyfelügyeletét végző hatóság által megalkotandó szabályzat.⁷⁰

A törvény az ISP-k kötelezettségévé teszi, hogy az előfizetőket értesítsék, ha a jogosultak bejelentése alapján az ő IP-címükről a szerzői jogok megsértését követték el. Ezen kívül az ISP-k feladata az egyes előfizetőkre tett bejelentések nyomon követése, és a jogosultak kérésére egy anonim lista készítése, amin azok az előfizetők szerepelnek, akik számára meghatározott számú értesítést küldtek ki (a szabályzattervezet alapján ez három értesítést jelentene).⁷¹ A jogosultak egy bírósági határozat segítségével megszerkezhetik ezen előfizetők személyes adatait és peres eljárást indíthatnak jogaik érvényesítése érdekében.⁷²

Egyelőre az internet-szolgáltatás korlátozása vagy felfüggesztése a törvény szövegében nem szerepel. Mindössze arról rendelkezik,⁷³ hogy ennek feltételeit a miniszter állapítja majd meg, és végrehajtásuk szintén az ISP-k kötelezettsége lenne. Az intézkedéseket azokkal az előfizetőkkel szemben lehet majd alkalmazni, akik rákerülhetnek a jogosultak által kért listára.⁷⁴

Ezek a kötelezettségek a kormány elképzelései szerint az összes ISP-t terhelik majd, kivéve azokat, akiknél az interneten elkövetett szerzői jogi jogsértés szintje alacsony.⁷⁵ A gyakorlatban így a mobil ISP-kre a törvény nem vonatkozna, a vezetékes ISP-k közül is csak azokra, amelyek legalább 400 000 előfizetővel rendelkeznek.⁷⁶

A jogosult bejelentést tesz az ISP-nek, amennyiben tudomást szerez arról, hogy az előfizető az internet-hozzáférése révén megsértette a szerzői jogát. A jogosult abban az esetben is élhet a bejelentés lehetőségével, ha egy harmadik személy követte a fent meghatározott cselekményt akként, hogy az előfizető megengedte neki az internet-hozzáféréseinek használatát.⁷⁷ A bejelentésnek – egyebek mellett – tartalmaznia kell a jogsértés leírását az azt alátámasztó bizonyítékokkal együtt. Szerepelnie kell benne az előfizető IP-címének és a bizonyíték megszerzésének időpontjának is.⁷⁸

A jogosultnak a bejelentést a törvény szerint a bizonyíték megszerzésétől számított egy hónapon belül kell az ISP-nek elküldenie.⁷⁹ Az Ofcom szabályzattervezete ezt az egy hónapos időtartamot mindössze tíz munkanapra kívánja lerövidíteni,⁸⁰ valamint kiegészíti, pontosítja a bejelentés tartalmi elemeit.⁸¹

Ezt követően az ISP a bejelentés kézhezvételétől számított egy hónapon (az Ofcom szabályzattervezete szerint tíz munkanapon)⁸² belül értesítést küld az előfizető e-mail vagy postacímére,⁸³ amely egyebek mellett tartalmazza a bejelentést tevő nevét, a jogsértés leírását és az azt alátámasztó bizonyítékokat.⁸⁴

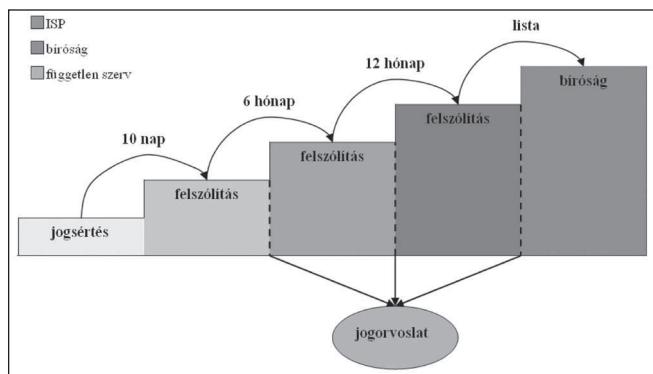
Az ISP-knek a bejelentéseket 12 hónapon át meg kell őrizniük.⁸⁵ A második figyelmeztetést hat hónapos időtartamon belül akkor lehet elküldeni, ha az újabb bejelentés (nem feltétlenül ugyanattól a jogosulttól) az első figyelmeztetéstől számított egy hónap lejárta követően érkezett.⁸⁶ A harmadik figyelmeztetés a másodikról számított egy hónap lejárta követően postázható, amennyiben az első bejelentés és a harmadik figyelmeztetést megalapozó bejelentés között kevesebb, mint 12 hónap telt el.⁸⁷

A jogosult kérésére az ISP egy listát készít azokról a felhasználókról, akiknek 12 hónapon belül három értesítést küldtek ki.⁸⁸

A tervek szerint az eljárás további menete az alábbi lenne: bírósági határozattal a jogosult az ISP-től megszerzi a listán szereplő IP-címek egy részéhez vagy valamennyi IP-címhez tartozó előfizető nevét és címét. Majd a jogosult maga küld egy utolsó figyelmeztető levelet, amelyben felszólítja az előfizetőt a jogsértő magatartás abbahagyására, és tájékoztatja őt arról, hogy igényét bíróság előtt fogja érvényesíteni, ha az előfizető a felszólításnak nem tesz eleget. Ha az előfizető ezt a felszólítást is figyelmen kívül hagyja, a jogosult bírósághoz fordul.⁸⁹

Az eljárás menetét a 3. ábra mutatja be.

A francia minta után érdemes áttekinteni a brit verziót. Bár a három lépcsős rendszer itt is megtalálható, a brit megoldás alapvető eltérést mutat a franciához képest. Míg Franciaországban a bűncselekményi tényállás bevezetésével a jogpolitikai cél a fájlcsere lére visszaszorítása, a britek az egész eljárást a szerzői jogi jogosultak igényérvényesítésének megkönnyítése köré építették fel.



3. ábra: A brit rendszer működése

A szó szoros értelmében véve a britek által bevezetett megoldás nem tekinthető „fokozatos válasznak”. Annak ellenére, hogy az előfizető többször is felszólítják a jogsértő cselekmény abbahagyására, további szankcióként még nem alkalmazható az internet-hozzáférés korlátozása vagy felfüggesztése, bár ennek elvi lehetősége nincs kizárva.

A törvény elsődleges célja a szerzői jogi jogosultak jogérvényesítésének megkönnyítése az ISP-ktől megszerzett lista segítségével, de a jogosultak számára a hagyományos út igénybevétele továbbra is adott.

A jogosultak a bírósági határozat megszerzéséig csak az előfizetők IP-címét ismerik. A szerzői jogi jogosultak helyeseltető módon csak a bírósági határozat megszerzését követően ismerhetik meg az előfizetők személyes adatait.

A törvény, és főleg a szabályzattervezet pozitív vonása, hogy a francia megoldással ellentétben az előfizetők jogorvoslatához való jogát részletesen kifejti, és ezt számukra már az első figyelmeztetés elküldését követően is lehetővé teszi.

Az előfizetőnek azonban gyakorlati nehézséget okozhat annak bizonyítása, hogy a jogsértést nem ő követte el.

3. Írország

A többi vizsgált államtól eltérően az ír megoldás különlegességét az adja, hogy a „*ripote graduée*” rendszerének bevezetése nem törvényen alapul. Írországban a négy legnagyobb lemezkiadót (EMI Records, Sony Music, Universal Music, Warner Music) tömörítő szervezet a bíróság előtt eljárást indított a legnagyobb ISP, az Eircom ellen. A perben végül egyezség született, amelynek szövegét nem hozták nyilvánosságra, azonban a bíróság végzéssel jóváhagyta azt.⁹⁰ Így egyedül ennek a végzésnek a szövege alapján szerezhetünk ismereteket a rendszer működéséről.⁹¹ Jóllehet az egyezség hatálya csak egy ISP-re és annak előfizetőire terjed ki, az egyszerűbb megfogalmazás érdekében indokolt az ír rendszer kifejezés használata.

A végzés szövege alapján a felek egy erre szakosodott céget, a DtecNetet bízzák meg a P2P-hálózatok ellenőrzésével, aki jelzi a lemezkiadóknak, ha jogsértést észlel. Ezt az információt azután az érintett lemezkiadó továbbítja az Eircomnak, aki az első jogsértés esetén az előfizetési számla mellett küld egy értesítést az előfizetőnek a feltételezett jogsértés tényéről, az elkövetés idejéről, valamint a jogsértéssel érintett, szerzői jogi védelem alatt álló műről. Az előfizetőnek tizennégy napos határidő áll a rendelkezésére a jogsértés megszüntetésére, a számítógép megfelelő védelmének biztosítására, használatának tájékoztatására.

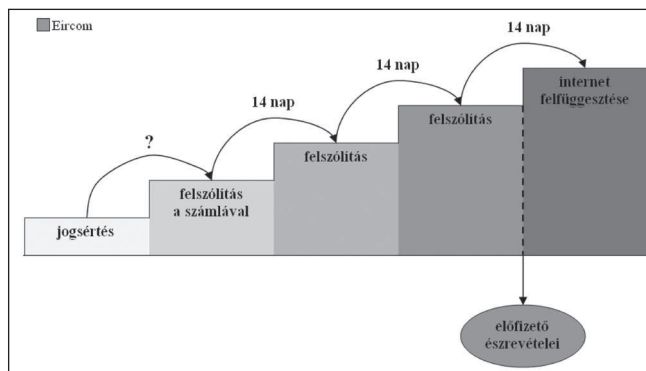
A határidő lejártát követően elkövetett újabb jogsértés esetén az Eircom már egy hivatalos felszólító levelet küld az előfizetőnek.

A harmadik jogsértés esetén ismét küldenek egy felszólítást az előfizetőnek, tizennégy napos határidőt adva neki, amely során észrevételeit eljuttathatja az Eircomnak. Ha az Eircom a jogsértés fennállását állapítja meg, az előfizető internet-hozzáférést felfüggeszti.

Az első két tájékoztatás elküldése automatizált módon történik, a harmadik jogsértés esetén viszont már a jogsértés fennállását az Eircomnak meg

kell vizsgálnia, az internet-hozzáférés felfüggesztésére csak ezután van lehetőség.

Az internet-hozzáférés felfüggesztését egyébként az Eircom általános szerződési feltételei lehetővé teszik. Ezek ugyanis úgy rendelkeznek, hogy az előfizetőnek kötelezettsége, hogy a hozzáférést ne használja jogsértő (pl. szerzői jogokat sértő) módon, másrészt pedig lehetőséget biztosít az Eircomnak a szerződés megszüntetésére, amennyiben az abban rögzítetteket az előfizető megszegi.⁹² A rendszer működését a 4. ábra szemlélteti.



4. ábra: Az ír rendszer működése

Az egyezséget jóváhagyó bírósági végzés központi részét képezte az adatvédelmi biztos által felvetett adatvédelmi aggályokra való reagálás. A bíró álláspontja szerint alaptalanok ezek a féltelmek, mivel mind a DtecNet és a lemezkiadók, mind a lemezkiadók és az Eircom csak IP-címeket adnak át egymásnak, ami pedig nem alkalmas az előfizető személyazonosságának megállapítására.⁹³

Az egyezség legnagyobb hibája a titkossága. A megállapodás pontos szövege ugyanis nem érhető el, konkrét rendelkezéseket ezzel kapcsolatban az Eircom általános szerződési feltételei sem tartalmaznak. Egy ilyen horderejű intézkedés bevezetéséhez, amely a lakosság meghatározó részét érinti, elengedhetetlennek tűnt volna a végleges szöveg nyilvánosság-ra hozása.

A rendszer működéséről a gyakorlatban a DtecNet korábbi gyakorlata alapján kaphatunk képet. A DtecNet az ISP-ktől függetlenül működik, egy egyedi BitTorrent kliensprogram segítségével – ami egyébként a hagyományos kliensprogramokhoz hasonlóan működik – ellenőrzi az azonos hálózaton használók IP-címét. A hagyományhoz hasonló módon a kliensprogram segítségével „letöltik” a kívánt fájlokat, amelyeket a DtecNet egy biztonságos szerveren tárol.⁹⁴ A változtatott eljárási mód miatt az egyezség csak a P2P-n elkövetett jogsértésekre vonatkozik.

Külön érdekesség az ír rendszerben, hogy az diszkriminációhoz vezethet, hiszen a lemezkiadók jelenleg csak az Eircommal kötöttek ilyen egyezséget, a többi ISP-vel nem. Habár eljárást indítottak ellenük is, a többi ISP (legfőképp a UPC) egyelőre mindent megtesz annak érdekében, hogy ne kelljen bevezetniük egy hasonló rendszert.

Az internet-hozzáférésnek az előfizetői szerződés megszüntetésével való felfüggesztése ahhoz a furcsa eredményhez vezet, hogy az Eircom az egyezségben önként vállalta az előfizetői számának csökkenését.

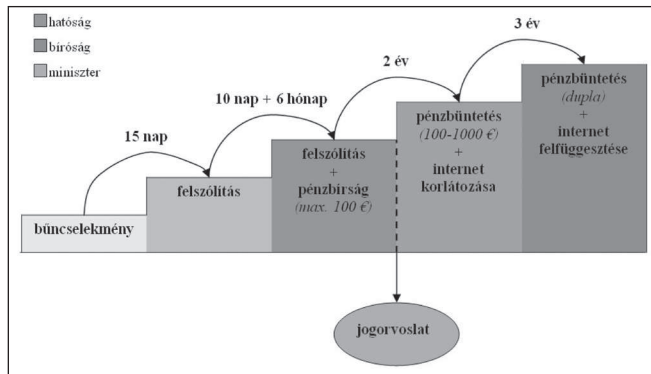
4. Belgium

A 2010 áprilisában egy szenátor belga Szenátus elé terjesztett egy törvényjavaslatot, amelynek tárgya az interneten lévő kulturális alkotások védelme.⁹⁷

A törvényjavaslat indokolása szerint az illegális letöltésekre a jogalkotónak egy átfogó, ám a technológiai sajátosságokhoz igazodó választ kell adnia. Ennek megfelelően a törvényjavaslat nem csak a fokozatos választ kívánja meghonosítani, hanem lehetőséget biztosítana az ISP-knek és a közös jogkezelő szervezeteknek arra, hogy megállapodást kössenek a jogszerűen végezhető fájlcsere feltételeiről.⁹⁸ Ettől a lehetőségtől eltérően azonban a törvényjavaslat megtiltana az internet-hozzáférést keresztl

szerzői vagy szomszédos jogok által védett művek cseréjét megvalósító használatát, és a jogosultak engedélye nélkül az ilyen művek letöltését.⁹⁹

Amennyiben a fájlcserelés bűncselekményt valósít meg, egy négy lépcsőfokból álló, hatóság és bíróság előtt lezajló eljárás indul meg. (Lásd: 5. ábra)



5. ábra: A belga rendszer működése

Ha az előfizető a jogellenes fájlcserelés bűncselekményét követi el, az illetékes hatóság tagjai a bűncselekmény megállapításától számított 15 napon belül az ISP-n keresztül felszólítást küldenek neki. Ebben felszólítják őt a törvény rendelkezéseinek tiszteletben tartására, azaz tulajdonképpen a jogsértő fájlcserelés abbahagyására. A HADOPI-törvényhez hasonlóan ebben az esetben is csak a bűncselekmény elkövetésének pontos időpontjáról tájékoztatnak az előfizetőt, míg az érintett művekről nem. Az előfizető a felszólításra reagálhat, előadhatja észrevételeit, továbbá felvilágosítást kérhet az érintett művek tartalmáról.¹⁰⁰

Az eljárást lefolytató tisztviselőknek egyrészt joguk van a szükséges információkat megszerezni annak megállapításához, hogy a törvény rendelkezéseit betartották-e, másrészt pedig az ISP-től megszerezhetik az előfizető adatait (név, cím, e-mail cím, telefonszám). Ezeket az adatokat azonban csak a hatáskörük gyakorlásához szükséges ideig tárolhatják.¹⁰¹

Az első felszólítás elküldésétől számított hat hónapos időtartamon belül elkövetett újabb bűncselekmény esetén, annak megállapításától számított tíz napon belül már ajánlott levél útján is értesítik az előfizetőt. Ekkor egy legfeljebb 100 € összegig terjedő pénzbírságot is kiszabnak. A felszólítás elküldésének dátumától számított 15 napon belül az előfizető az illetékes miniszternél a kiszabott bírság miatt jogorvoslati kérelmet terjeszthet elő, akinek a beadvány kézhezvételétől számított két hónapon belül döntést kell hoznia.¹⁰²

A jogorvoslati határidő lejártától, illetve a miniszter döntését követő két éven belül elkövetett újabb bűncselekmény esetén az ügy átkerül az ügyészséghez, amely megindítja a büntetőeljárást. Az elkövető 100–1000 € összegig terjedő pénzbüntetéssel, és a bíróság által meghatározott ideig az internet-hozzáféréseinek korlátozásával büntethető.¹⁰³ A javaslat indokolása szerint ez a fájlcserelést tenné gyakorlatilag lehetetlenné az előfizető számára, a böngészést, e-mailezést azonban nem érintené. A büntetést itt is az ISP hajtáná végre, az előfizetési díjat ez előfizetőnek továbbra is fizetnie kellene. Ellentétben a francia megoldással, az előfizető köthetne más ISP-vel szerződést – amennyiben vállalja az ebből eredő költségeket –, de a korlátozás ebben az esetben is fennállna.¹⁰⁴ Ezáltal az előfizető szerződéskötési szabadsága nem szenved csorbát, nem akadályozzák abban, hogy kedvezőbb feltételekkel kössön új szerződést.

Utolsó lépcsőként pedig három éven belül elkövetett visszaesés esetén a pénzbüntetést a bíróság megduplázhathatja, és az internet-hozzáférést felfüggesztheti.¹⁰⁵ A törvény sajnos nem pontosítja a határidő számításának kezdő időpontját. A megszüntetés végrehajtásának körülményeire a felfüggesztésnél elmondottak irányadók, azzal a kiegészítéssel, hogy felfüggesztés a „triple play” előfizetések esetében itt is csak az internetre vonatkozik.¹⁰⁶

A rendelkezések betartása érdekében ez a törvényjavaslat is büntetni rendel, ha az ISP-k nem hajtják végre a bíróság ítéletét.¹⁰⁷

A törvényjavaslat értelmében Belgiumban is felállítanának egy hatóságot, amelyet a HADOPI-val ellentétben pusztán a törvény végrehajtásának felügyeletével és javaslattevő hatáskörrel ruházna fel a jogalkotó.¹⁰⁸

A törvényjavaslat legszembetűnőbb hiányossága, hogy nincs meghatározva, ki jogosult az eljárást megindítani. Ez vajon azt jelentené, hogy az il-

letékes hatóság tagjai hivatalból, maguk kötelesek a bűncselekményeket felderíteni és az eljárást megindítani?

A másik probléma a szöveg megfogalmazásával, hogy míg a franciák igyekeztek kiküszöbölni azt, hogy más cselekménye miatt az előfizetőt terheljék a jogkövetkezmények az előfizetőt terhelő kötelezettség bevezetésével, addig itt ilyen törekvésre utaló kifejezés nincs. A javaslat szerint maga a fájlcserelés cselekménye lenne büntetendő, a kívülről személy által okozott jogsértés miatti felelősségre vonás megalapozza a javaslat bírálatát.

A törvény hatálya kifejezetten a P2P hálózatokra terjedne ki, ami pedig – amennyiben elfogadjuk a francia Alkotmánytanács DADVSI-törvény kapcsán kifejtett érvelését¹⁰⁹ – diszkriminációt eredményezhet az előfizetők között. Ennek az érvnek a felhasználásával a „*riposte graduée*” ellenzői akár sikerrel léphetnek fel a javaslat ellen.

A javaslat pozitívuma, hogy az egyes fokozatokat valóban a szankciók közötti különbségek határozzák meg. Az, hogy már a második lépcsőfok elérése esetén pénzbírságot szabnak ki, valószínűleg nagyobb visszatartó erőt jelent, mint egy egyszerű felszólító levél küldése. Ugyanez elmondható az internet-hozzáférés felfüggesztését megelőző korlátozásról is. A francia megoldáshoz képest a pénzbüntetés büntetési tételei lényegesen alacsonyabbak, ami jobban megfelel a törvény jogpolitikai indokának, viszont az egyes lépcsőfokok között megállapított határidő (különösen az utolsó lépcsőfok esetén megállapított három év) ehhez képest túl hosszúnak tűnik.

Okulva a franciák hibáiból ez a törvényjavaslat már eleve két részre bontja az eljárást, és az internet korlátozását, illetve felfüggesztését a bíróságra bízta. Üdvözlendő ezen kívül, hogy nem maradt ki a javaslatból az előfizető jogorvoslatához való joga, amellyel már a második felszólítással együtt írott pénzbírság ellen élhet.

A 2010 márciusában a Szenátus elé terjesztett, jogdíjátalányt bevezetését szorgalmazó törvényjavaslat miatt azonban ennek a javaslatnak kétséges a sorsa.¹¹⁰

5. Záró gondolatok

A bemutatott rendszereket legegyszerűbben az 1. táblázat segítségével lehet összefoglalni.

A négy rendszer között a legszembetűnőbb különbség az, hogy Írország kivételével mindenhol törvényi szintű szabályozás útjára terelték a kérdés megoldását.

Elgondolkodtat az a körülmény is, hogy a négy vizsgált megoldás közül három magát a fájlcserelést kívánja a szankcionálni, míg a francia jogalkotó létrehozott erre egy külön tényállást.

A vizsgált modellek eléggé különböznek abban, hogy kik jogosultak az eljárás megindítására. Egyes megoldások szerint csak a szerzők, a francia modell szerint a jogvédő szervezetek jogosultak az eljárás kezdeményezésére, az íreknél pedig a lemezkiadók az eljárás megindítói. Ebben már tükröződnek a rendszerek bevezetése mögött meghúzódó különböző érdekek.

Az eljárás lépcsőinél a legérdekesebb annak a körülménynek a vizsgálata, hogy az eljárás mely szereplője milyen adatot kezelhet, és ki az, aki elrendelheti az internet-hozzáférés felfüggesztését. Ez egyben annak vizsgálatát is jelenti, hogy az IP-címet személyes adatnak minősítjük-e. Egy 2007-ben hozott francia ítélet¹¹¹ szerint az IP-címek nem személyhez, hanem pusztán a számítógéphez kapcsolódnak, így nem tekinthetők személyes adatnak. Ezzel szemben az Alkotmánytanács első HADOPI-döntésében implicit módon kimondta személyes adat jellegüket.¹¹²

A francia megoldás alapján az adatokat a hatóság kezeli, az ISP-k mindössze az előfizetők azonosítását és az értesítéseket küldik. A belga rendszerben az, hogy a harmadik lépcsőfoktól kezdődően már a bíróság jár el, feltételezi, hogy rálátással bír az adatkezelésre.

Ezzel párhuzamba állítható, hogy míg az ír rendszerben az internet felfüggesztéséhez szükséges feltételek fennállásáról maguk az ISP-k határoznak, addig a francia és belga megoldás szerint ehhez mindenképpen bírói döntés szükséges.

A vizsgált esetekben az előfizetőknek arra minden esetben joguk van, hogy a felszólító levelekre reagáljanak, észrevételeiket eljuttassák az illetékes szervnek. Írország kivételével minden vizsgált államban szabályozzák a jogorvoslat lehetőségét is. A belga rendszerben például először a pénzbírság kiszabása ellen lehet jogorvoslattal élni.

	Franciaország	Nagy-Britannia	Írország	Belgium
Szabályozás módja	törvény	törvény	felek megállapodása	törvény
Eljárás jogalapja	előfizetőt terhelő kötelezettség megszegése	fájlcsere	fájlcsere	fájlcsere
Eljárás megindítására jogosultak	jogvédő szervezetek, ügyész	szerezők	lemezkiadók	nincs adat
1. lépcső	figyelmeztetés (HADOPI + ISP)	figyelmeztetés (ISP)	figyelmeztetés (ISP)	figyelmeztetés (tisztviselő)
2. lépcső	figyelmeztetés (HADOPI + ISP)	figyelmeztetés (ISP)	figyelmeztetés (ISP)	figyelmeztetés + bírság (tisztviselő)
3. lépcső	internet felfüggesztése + pénzbüntetés (bírság + ISP)	figyelmeztetés (ISP)	figyelmeztetés + internet hozzáférés felfüggesztése (ISP)	internet korlátozása + pénzbüntetés (bírság)
4. lépcső	–	jogosult a bírósághoz fordul	–	internet felfüggesztése + pénzbüntetés (bírság)
Felhasználó azonosítása	hatóság, ISP	ISP, bíróság	ISP	tisztviselő, bíróság, ISP
Jogorvoslat	3. lépcső	1. lépcső	–	2. lépcső

1. táblázat Összefoglalás

A fenti megoldások mind a P2P elleni küzdelmet állították a középpontba. A HADOPI-törvények hatását vizsgáló 2010 márciusában készült francia felmérés¹¹³ arra a következtetésre jutott, hogy a törvény hatályba lépése után a P2P használók 15%-a hagyott fel ezzel a tevékenységgel. Ezeknek a felhasználóknak a kétharmada viszont áttért a törvény hatálya alá nem tartozó más módszer használatára. Sőt, a tanulmány szerint a kalózok száma 3%-kal emelkedett, igaz ebbe beletartoznak az egyéb technikákat használók is.

A fenti megoldások mind a P2P elleni küzdelmet állították a középpontba. A HADOPI-törvények hatását vizsgáló 2010 márciusában készült francia felmérés arra a következtetésre jutott, hogy a törvény hatályba lépése után a P2P használók 15%-a hagyott fel ezzel a tevékenységgel. Ezeknek a felhasználóknak a kétharmada viszont áttért a törvény hatálya alá nem tartozó más módszer használatára. Sőt, a tanulmány szerint a kalózok száma 3%-kal emelkedett, igaz ebbe beletartoznak az egyéb technikákat használók is.

Ezekkel az adatokkal azonban nem árt óvatosan bánni. Tekintettel arra, hogy a kézirat lezárásának időpontjában még egyik rendszer sem kezdte meg ténylegesen a működését, így a „fokozatos válasz” hatékonyságáról csak később tudunk pontos képet alkotni. Mivel ezeknek a megoldásoknak közös jellemzője, hogy az egyes lépcsőfokok között meghatározott időtartamnak kell eltelnie, így még pár év szükséges ahhoz, hogy kiderüljön, beváltják-e a hozzájuk fűzött reményeket.

Jegyzetek

- Erről lásd: Mezei Péter: A sárkány levágott feje helyére mindig kettő új nő? A fájlcsere szembeli küzdelem a P2P szolgáltatók, a felhasználók és az internetszolgáltatók felelősségének fényében, Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2009/3. p. 5-74., Mezei Péter – Németh László: Mozgásban a fájlmegosztók – negyedik generációs fájlcsere a láthatáron? Iparjogvédelmi és Szerzői Jogi Szemle, 2010/2. p. 51–82.
- Dél-Koreában már a francia törvényt megelőzően hatályba lépett a fokozatos válaszlól szóló törvény.
- Részletes kronológia a törvényhozási folyamatról: Calmont, Sébastien: Le feuilletton HADOPI, 26 octobre 2009 http://www.irpi.cci.fr/upload/pdf/etudes_juri/09_IRPI_feuilleton_HADOPI.pdf [2010.10.04.]
- Code de la propriété intellectuelle (Továbbiakban: CPI) article L335-3.
- Loi n° 2006-961 du 1er août 2006 relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information. A törvény az Európai Parlament és a Tanács 2001/29/EK irányelvét implementálta.
- Erről lásd: Derieux, Emmanuel – Granchet, Agnès: Lutte contre le téléchargement illégal. Lois DADVSI et HADOPI. Éditions Lamy, 2010, p. 113–115.
- Décision n° 2006-540 DC du 27 juillet 2006.
- Derieux, Emmanuel – Granchet, Agnès: i. m. p. 102–109.
- A javaslat Alkotmánytanács döntésével nem érintett részeit kihírdették, így azok hatályba léptek.

- Az Alkotmánytanács mindössze a jogosultak büntetőeljárásban érvényesíteni kívánt polgári jogi igényéről szóló rendelkezéseket találta alkotmányellenesnek. Décision n° 2009-590 DC du 22 octobre 2009 14. pont <http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/root/bank/download/cc-2009590dc.pdf> [2010.10.04.]. Elképzelhető, hogy ezt a lehetőséget egy újabb HADOPI-törvényben fogja rendezni a francia jogalkotó. Erről lásd: Rousseau, Dominique: Après Hadopi 1 et Hadopi 2, Hadopi 3? La décision du Conseil constitutionnel du 22 octobre 2009, L'Épigramme N° 267, décembre 2009, p. 173–174.
- Décret n° 2010-236 du 5 mars 2010 relatif au traitement automatisé de données à caractère personnel autorisé par l'article L. 331-29 du code de la propriété intellectuelle dénommé « Système de gestion des mesures pour la protection des œuvres sur internet », Décret n° 2010-695 du 25 juin 2010 instituant une contravention de négligence caractérisée protégeant la propriété littéraire et artistique sur internet, Décret n° 2010-872 du 26 juillet 2010 relatif à la procédure devant la commission de protection des droits de la Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet, Décret n° 2010-1057 du 3 septembre 2010 modifiant le décret n° 2010-236 du 5 mars 2010 relatif au traitement automatisé de données à caractère personnel autorisé par l'article L. 331-29 du code de la propriété intellectuelle dénommé « Système de gestion des mesures pour la protection des œuvres sur internet ».

- 12 Projet de loi favorisant la diffusion et la protection des créations sur internet, adopté le 13 mai 2009, N° 81 Sénat <http://www.senat.fr/leg/tas08-081.pdf> [2010.10.04.].
- 13 Haute autorité pour la diffusion des oeuvres et la protection des droits sur internet (www.hadoopi.fr). A továbbiakban: HADOPI.
- 14 CPI article L331-12. (A HADOPI-törvény a CPI-t jelentősen módosítja. Az ésszerűbb jelölés érdekében a hivatkozás a CPI-be kerülő szám alapján történik.)
- 15 CPI article L331-13.
- 16 Macrez, Franck – Gossa, Julien: Surveillance et sécurisation: ce que l'Hadopi rate. A propos de la „petite loi” „Création et Internet”. Revue Lamy Droit de l'Immatériel, N°50, juin 2009, p. 79.
- 17 CPI article L336-3.
- 18 CPI article L331-24.
- 19 CPI article L331-26.
- 20 CPI article L.31-26. Az értesítés történhet más módon is, ha az megfelelően bizonyítja értesítés elküldésének időpontját.
- 21 CPI article L331-26.
- 22 CPI article L331-26. Az előfizető HADOPI-hoz címzett levelében felvilágosítást kérhet az érintett művekről.
- 23 CPI article L331-26.
- 24 CPI article L331-27.
- 25 CPI article L331-33.
- 26 CPI article L331-30.
- 27 CPI article L331-31, CPI article L.331-33.
- 28 CPI article L331-27.
- 29 CPI article L.331-28.
- 30 CPI article L331-29.
- 31 Observations du gouvernement 2009-580 DC <http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/francais/les-decisions/acces-par-date/decisions-depuis-1959/2009/2009-580-dc/observations-du-gouvernement.49321.html> [2010.10.04.].
- 32 CPI article L336-3.
- 33 CPI article L336-3.
- 34 Saisine par 60 députés – 2009-580 DC. (<http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/francais/les-decisions/acces-par-date/decisions-depuis-1959/2009/2009-580-dc/saisine-par-60-deputes.46884.html>), Observations du gouvernement 2009-580 DC.
- 35 Décision n° 2009-580 DC du 10 juin 2009.
- 36 Loi n° 2009-669 du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet. A kihirdetett rendelkezések elemzése: Derieux, Emmanuel: Diffusion et protection de la création sur Internet. À propos de la loi du 12 juin 2009, La semaine juridique – Édition générale, n°26, 22 juin 2009, p. 12–15.. A törvényjavaslat és az Alkotmánytanács döntésének elemzése: Gautron, Allan: La „réponse graduée” (à nouveau) épinglée par le Conseil constitutionnel. Ou la délicate adéquation des moyens aux fins, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, N° 51, juillet 2009, p. 63–73.
- 37 Décision n° 93-325 DC, 13 août 1993.
- 38 Boubekeur, Iliana: De la „loi HADOPI” à la „loi HADOPI 2”. Analyse de la décision du Conseil constitutionnel 2009-580 DC et de ses conséquences, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, N° 51 juillet 2009., p. 110.
- 39 Boubekeur, Iliana i. m. p. 110.
- 40 Décision n° 2009-580 DC – 10 juin 2009. Loi favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet, Les cahiers du Conseil constitutionnel, Cahier n° 27, p. 14. http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/root/bank/download/2009-580DC-ccc_580dc.pdf [2010.10.04.]
- 41 Az ártatlanság vélelmével kapcsolatban: Feldman, Jean-Philippe: Le Conseil constitutionnel, la loi „Hadopi” et la présomption d'innocence, La semaine juridique – Édition générale, N° 28, 6 juillet 2009, p. 25–28.
- 42 Ezzel kapcsolatban: Strowel, Alain: Internet Piracy as a Wake-up Call for Copyright Law Makers – Is the „Graduated Response” a Good Reply?, The WIPO Journal, n° 1 2009, p. 81–84.
- 43 Vita tárgyát képezheti, hogy az internethez való hozzáférés önmagában alapjog-e. Finnországban egy bírói döntés kiáltt ezen megítélés mellett. (Finn „CSS-ügy”, Helsinki Fellebbviteli Bíróság: 22.05.2008 1427). A francia szakirodalomban ennek megítélése még nem egyértelmű, lásd: Verpeaux, Michel: La liberté de communication avant tout. La censure de la loi Hadopi 1 par le Conseil constitutionnel, La semaine juridique – Édition générale, N° 39, 21 septembre 2009, p. 46–52., Marino, Laure: Le droit d'accès à internet, nouveau droit fondamentale, Recueil Dalloz, n° 30, 2009, p. 2045-2046.
- 44 A szankció dogmatikai besorolásáról lásd: Dreyfus, Bruno: Quelle est la nature de la mesure de suspension de l'accès à internet prévue par le projet de loi „Création et Internet”?, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, n°49, mai 2009, p. 96–100.
- 45 Ezt az érvet a képviselők is felhozták az Alkotmánytanácshoz benyújtott, már idézett beadványukban.
- 46 A kormány álláspontja ezzel egyező: Observations du gouvernement 2009-580 DC.
- 47 Lásd: 33. lábjegyzet
- 48 Erről: Gleize, Bérengère: La responsabilité civile dans la loi „Création et Internet”, Revue Lamy Droit Civil, n° 64, octobre 2009, p. 18–23.
- 49 Gleize, Bérengère i. m. p. 19.
- 50 Bruguière, Jean-Michel: Loi „sur la protection de la création sur internet”: mais à qui joue le Conseil constitutionnel?, Recueil Dalloz, n° 26 2009, p. 1771.
- 51 CPI article L335-7.
- 52 CPI article L335-7.
- 53 CPI article L335-7-1.
- 54 A Code pénal article 111-2 értelmében a kihágási tényállásokat rendeletben határozzák meg.
- 55 Décret n° 2010-695 du 25 juin 2010 instituant une contravention de négligence caractérisée protégeant la propriété littéraire et artistique sur internet article 1. (CPI article R335-5)
- 56 CPI article L.335-7-1
- 57 Lásd: Rapport n° 1841 de l'Assemblée nationale fait au nom de la commission des affaires culturelles et de l'éducation, par Franck Riester, député, déposé le 16 juillet 2009 p. 6. <http://www.assemblee-nationale.fr/13/pdf/rapports/r1841.pdf> [2010.10.04.].
- 58 Saisine par 60 députés – 2009-590 DC, <http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/francais/les-decisions/acces-par-date/decisions-depuis-1959/2009/2009-590-dc/saisine-par-60-deputes.48009.html> [2010.10.04.], Observations du Gouvernement 2009-590 DC, <http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/francais/les-decisions/acces-par-date/decisions-depuis-1959/2009/2009-590-dc/observations-du-gouvernement.48754.html> [2010.10.04.], 60 députés – réplique 2009-590 DC <http://www.conseil-constitutionnel.fr/conseil-constitutionnel/francais/les-decisions/acces-par-date/decisions-depuis-1959/2009/2009-590-dc/60-deputes-replique.48755.html> [2010.10.04.].
- 59 Décision n° 2009-590 DC du 22 octobre 2009.
- 60 Az Alkotmány article 61. értelmében az Alkotmánytanács csak még ki nem hirdetett törvények alkotmányossági felülvizsgálatát végzi, illetve az article 54. értelmében vizsgálhatja, hogy egy ratifikálni kívánt nemzetközi szerződés nem tartalmaz-e az Alkotmánnyal ellentétes rendelkezést. Egyéb jogforrás vizsgálata nem terjed ki a hatásköre.
- 61 Marino, Laure: La loi du 28 octobre 2009 relative à la protection pénale de la propriété littéraire et artistique sur internet (dite HADOPI 2), Recueil Dalloz, n° 3, 21 janvier 2010, p. 162.
- 62 CP 131-13. article.
- 63 A HADOPI-törvény a négligence caratérésén kívül más bűncselekményi tényállásokkal is kiegészítette a CPI-t. Összefoglaló táblázat ezekről a bűncselekményekről: Circulaire ministérielle du 6 août 2010 relative à la présentation des lois n° 2009-669 du 12 juin 2009, favorisant la diffusion et la protection des créations sur Internet, et n° 2009-1311 du 28 octobre 2009 relative à la protection pénale de la propriété littéraire et artistique sur Internet, ainsi que de leurs décrets d'application p. 9–10. http://www.textes.justice.gouv.fr/art_pix/JUSD1021268C.pdf [2010.10.04.].
- 64 A streaming előnye, hogy a mű másolat készítése nélkül, azonnal elérhető és élvezhető.
- 65 Décision n° 2006-540 DC du 27 juillet 2006.
- 66 Singh, Asim: Le streaming et la loi „Création et Internet”, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, n° 50, juin 2009, p. 92–93.
- 67 Macrez, Franck – Gossa, Julien: Surveillance et sécurisation: ce que l'Hadopi rate. A propos de la „petite loi” „Création et Internet”. Revue Lamy Droit de l'Immatériel, N°50, juin 2009., p. 80–83.
- 68 Décret n° 2010-236 du 5 mars 2010, Annexe.
- 69 Digital Economy Act 2010, 2010 c. 24. A törvény a Communications Act 2003 nevű törvényt módosítja, a törvényhelyekre a CA-ba kerülő számuk alapján hivatkozik.
- 70 Explanatory Notes, Digital Economy Act 2010, p. 5. http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/pdfs/ukpgaen_20100024_en.pdf [2010.10.04.] A szabályzat tervezetét az OFCOM 2010. május 28-án közzétette honlapján. Online Infringement of Copyright and the Digital Economy Act 2010. Draft Initial Obligations Code (továbbiakban: DIOC) <http://stakeholders.ofcom.gov.uk/binaries/consultations/copyright-infringement/summary/condoc.pdf> [2010.10.04.].
- 71 DIOC p. 22.
- 72 Explanatory Notes, p. 5.
- 73 CA Section 124G.
- 74 CA Section 124H (2).
- 75 Explanatory Notes p. 9.
- 76 DIOC p. 12-13., 44.
- 77 CA Section 124A (1)–(2).
- 78 CA Section 124A (3) (a)–(c).
- 79 CA Section 124A (3) (d)–(e).
- 80 DIOC p. 45.
- 81 DIOC p. 45–46.
- 82 DIOC p. 50.
- 83 CA Section 124A (9).
- 84 CA Section 124A (6) (a)–(e).
- 85 DIOC p. 50.
- 86 DIOC p. 50.
- 87 DIOC p. 50–51., Figyelmeztetést minták: DIOC p. 65–69.
- 88 CA Section 124B, DIOC p. 54.
- 89 Explanatory Notes p. 6–7.
- 90 Elérhető itt: <http://www.courts.ie/Judgments.nsf/09859e7a3f34669680256f3004a27de/7e52f4a2660d8840802577070035082f?OpenDocument> [2010.10.04.]
- 91 Különösen a végzés 9–13. pontjai.
- 92 Eircom általános szerződési feltételek, különösen 5.5. és 7.1. pont. <http://www.eircom.ie/bveircom/pdf/BBStandardTandCsv2.pdf> [2010.10.04.]

- ⁹³ Végzés 12. pont.
- ⁹⁴ Ryan, Johnny–Heinl, Caitriona: Internet access controls: Three Strikes „graduated response” initiatives, May 2010 <http://www.iiea.com/staff?workingGroupUrlKey=violent-radicalisation> [2010.10.04.]. p. 10–11.
- ⁹⁵ Ryan, Johnny – Heinl, Caitriona i. m. p. 7.
- ⁹⁶ <http://www.irishtimes.com/newspaper/frontpage/2010/0524/1224271013389.html> [2010.10.04.]
- ⁹⁷ S. 4-1748 Proposition de loi favorisant la protection de la création culturelle sur Internet, document législatif n° 4-1748/1.
- ⁹⁸ Törvényjavaslat articles 12.,13.
- ⁹⁹ Uo. article 14.
- ¹⁰⁰ Uo. article 17.
- ¹⁰¹ Uo. article 16.
- ¹⁰² Uo. article 17.
- ¹⁰³ Uo. article 18.
- ¹⁰⁴ Uo. article 18.
- ¹⁰⁵ Uo. article 18.
- ¹⁰⁶ Uo. article 19.
- ¹⁰⁷ Uo. articles 20-21.
- ¹⁰⁸ Uo. article 25.
- ¹⁰⁹ Décision n° 2006-540 DC du 27 juillet 2006.
- ¹¹⁰ S. 4-1686 Proposition de loi visant à adapter la perception du droit d'auteur à l'évolution technologique tout en préservant le droit à la vie privée des usagers d'Internet http://www.senate.be/www/?MIval=/index_senate&MENUID=22101&LANG=fr [2010.10.04.].
- ¹¹¹ CA Paris 13e ch. Sect. A, 15 mai 2007, n° 06/01954
- ¹¹² Erről lásd: Simon, Charles: Les adresses IP sont des données personnelles selon le Conseil constitutionnel, Revue Lamy Droit de l'Immatériel, N° 51, juillet 2009, p. 114–115.
- ¹¹³ Dejean, Sylvain – Pénard, Thierry –Suire, Raphaël: Une première évaluation des effets de la loi Hadopi sur les pratiques des Internaute français, mars 2010. <http://recherche.telecom-bretagne.eu/marsouin/IMG/pdf/NoteHadopix.pdf> [2010.10.04.]